



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

MEMOAR : ADA – TIADA

HARIS WIDI PRATAMA
3212100079

DOSEN PEMBIMBING:
PROF. DR. IR. JOSEF PRIJOTOMO, M.ARCH.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

MEMOAR : ADA - TIADA

HARIS WIDI PRATAMA
3212100079

DOSEN PEMBIMBING:
PROF. DR. IR. JOSEF PRIJOTOMO, M.ARCH.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016

LEMBAR PENGESAHAN

MEMOAR : ADA - TIADA



Disusun oleh :

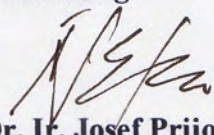
HARIS WIDI PRATAMA

NRP : 3212100079

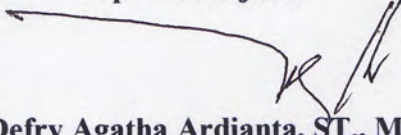
**Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 13 Juni 2016
Nilai : AB**


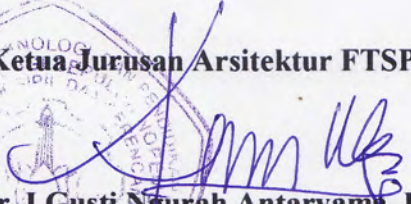
Mengetahui

Pembimbing


Prof. Dr. Ir. Josef Prijotomo, M. Arch
NIP.194803121977031001

Kaprodi Sarjana


Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004


Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS

Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

ABSTRAK

MEMOAR : ADA - TIADA

Oleh

Haris Widi Pratama

NRP : 3212100079

Memoar : Ada-tiada; untuk membentuk sebuah arsitektur yang mampu membangkitkan jiwa dari sebuah tempat, perancang perlu mempertimbangkan bagaimana sebuah cerita dapat di sampaikan melalui bahasa – bahasa arsitektural. Rangkaian pesan tersublimasi ke dalam gubahan ruang yang dimanifestasikan oleh material – konstruksi ke dalam rangkaian sekuen ruang - ruang. Desain ini mengangkat cerita mengenai artifak sebuah kota, dimana muara semua akhir yang kini terancam akibat perkembangan sebuah kota. Keberadaannya mulai terisolir di tengah lingkungan padat penduduk akibat tiadanya aktivitas selain membumikan sanak kerabat. Taman Makam Pahlawan Ngagel didesak dari berbagai arah, semakin ia terdesak, semakin dijejali batu – batu berukiran nama – nama tak bertuan. Semakin terdesak, semakin terisolir dari sekitar. Letaknya yang sangat strategis membuat fasilitas pemakaman tersebut harus beradaptasi terhadap kondisi yang semakin menghimpitnya. Jika tidak, ia akan mulai disuksesi oleh kegiatan lain yang sangat mungkin terjadi dan mengakibatkannya terbengkalai sebagaimana fasilitas pemakaman lain di tengah kota Surabaya. Selain itu, pemakaman tersebut juga merupakan artefak Kota Surabaya dimana beberapa pahlawan dimakamkan, yang salah satunya adalah pahlawan revolusioner Bung Tomo. Memoar : Ada – tiada mencoba menjadi pionir dalam memecahkan keadaan tersebut melalui penggabungan aktivitas pemakaman dengan aktivitas rekreasi-edukasi yang akan menghadirkan ruang – ruang kontemplatif kepada pengunjung dengan menitik beratkan kepada desain yang mampu menggugah jiwa pengunjungnya untuk berkontemplasi.

Kata Kunci : Ada, Cerita, Pemakaman, Ruang, Tiada.

ABSTRAK

MEMOIRS : PRESENCE - ABSENCE

By

Haris Widi Pratama

NRP : 3212100079

Memoirs: Presence - Absence; to form an architecture that is able to evoke the soul of a place, the architect needs to consider how a story can be conveyed through a language of the architecture. The series of messages were sublimated into the compositions that manifested by material and construction, then sequenced into a series of spaces. This design is a story about the artifacts of a city that threatened by the development of their own city. It's existence began isolated in the middle of a densely populated neighborhood due to the lack of activity in addition to funeral activities. Taman Makam Pahlawan Ngagel urged from various directions, the more he pressed, the more he loaded with stones - engraved by a name - the name of no man's land. Increasingly desperate, increasingly isolated from the surrounding. A very strategic location makes this funeral facilities have to adapt to the conditions that getting in on him. If not, he will begin replaced by other activity that is likely to occur and cause it abandoned as another funeral facilities in the city center of Surabaya. In addition, the cemetery is also an artifact of Surabaya where some heroes were buried, one of which is a revolutionary hero Bung Tomo. Memoirs: Presence – Absence is trying to be pioneers in solving this situation by combining funeral activities with recreational-educational activities that will bring contemplative space on the visitors by risking be some designs that could inspire visitors to contemplating their life.

Keyword : Presence, Story, Funeral, Space, Absence.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Haris Widi Pratama

N R P : 3212100079

Judul Tugas Akhir : Memoar : Ada - Tiada

Periode : Semester ~~Gasal~~/Genap Tahun 2015 / 2016

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Jurusan Arsitektur FTSP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 8 Juni 2016

Yang membuat pernyataan

Haris Widi Pratama

NRP. 3212100079

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
I PENDAHULUAN	1
II PROGRAM DESAIN DAN TAPAK	6
III PENDEKATAN DAN METODA DESAIN	15
IV KONSEP & EKSPLORASI DESAIN	18
DAFTAR PUSTAKA	viii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Ilustrasi arsitektur yang selalu berkembang _____	1
Gambar 2	Ilustrasi arsitektur – manusia saling mempengaruhi _____	2
Gambar 3	Ilustrasi peniadaan salah satu entitas arsitektur - manusia _____	3
Gambar 4	Ilustrasi program sebagai respon isu _____	4
Gambar 5	Foto sekitar Tapak _____	6
Gambar 6	Peta lokasi tapak di Kota Surabaya _____	7
Gambar 7	Ilustrasi analisa lahan _____	8
Gambar 8	Ilustrasi tautan program ruang _____	9
Gambar 9	Ilustrasi pendekatan dan gambaan besar ide program _____	15
Gambar 10	Ilustrasi studi mengenai citra bangunan _____	16
Gambar 11	Ilustrasi studi mengenai penyusun massa – ruang _____	16
Gambar 12	Ilustrasi studi aksesibilitas bangunan _____	18
Gambar 13	Ilustrasi studi mengenai keintiman ruang _____	18
Gambar 14	Ilustrasi mengenai ide awal desain _____	20
Gambar 15	Ilustrasi transformasi desain _____	22
Gambar 16	Ilustrasi hasil akhir transformasi desain _____	22
Gambar 17	Ilustrasi keterhubungan layer permukaan dan layer bawah _____	24
Gambar 18	Ilustrasi teknis desain program _____	26
Gambar 19	Ilustrasi teknis desain program _____	28
Gambar 20	Ilustrasi teknis desain _____	30
Gambar 21	Ilustrasi teknis desain _____	32
Gambar 22	Ilustrasi teknis desain _____	34
Gambar 23	Diagram sirkulasi kendaraan _____	36
Gambar 24	Diagram sirkulasi fasilitas _____	36
Gambar 25	Diagram pencapaian pemakaman _____	37
Gambar 26	Diagram evakuasi bencana _____	37
Gambar 27	Diagram air kotor & air hujan _____	38
Gambar 28	Diagram air bersih _____	38
Gambar 29	Ilustrasi bagian luar desain _____	40
Gambar 30	Ilustrasi bagian luar desain _____	40
Gambar 31	Ilustrasi bagian luar desain _____	41

Gambar 32	Ilustrasi bagian luar desain _____	41
Gambar 33	Ilustrasi bagian luar desain _____	41
Gambar 34	Ilustrasi bagian dalam desain _____	42
Gambar 35	Ilustrasi bagian dalam desain _____	42
Gambar 36	Ilustrasi bagian dalam desain _____	43
Gambar 37	Ilustrasi bagian dalam desain _____	43
Gambar 38	Ilustrasi bagian dalam desain _____	44
Gambar 39	Ilustrasi bagian dalam desain _____	44
Gambar 40	Ilustrasi bagian dalam desain _____	44
Gambar 41	Ilustrasi bagian dalam desain _____	45
Gambar 42	Ilustrasi bagian dalam desain _____	45
Gambar 43	Ilustrasi bagian dalam desain _____	45
Gambar 40	Ilustrasi bagian dalam desain _____	46

DAFTAR TABEL

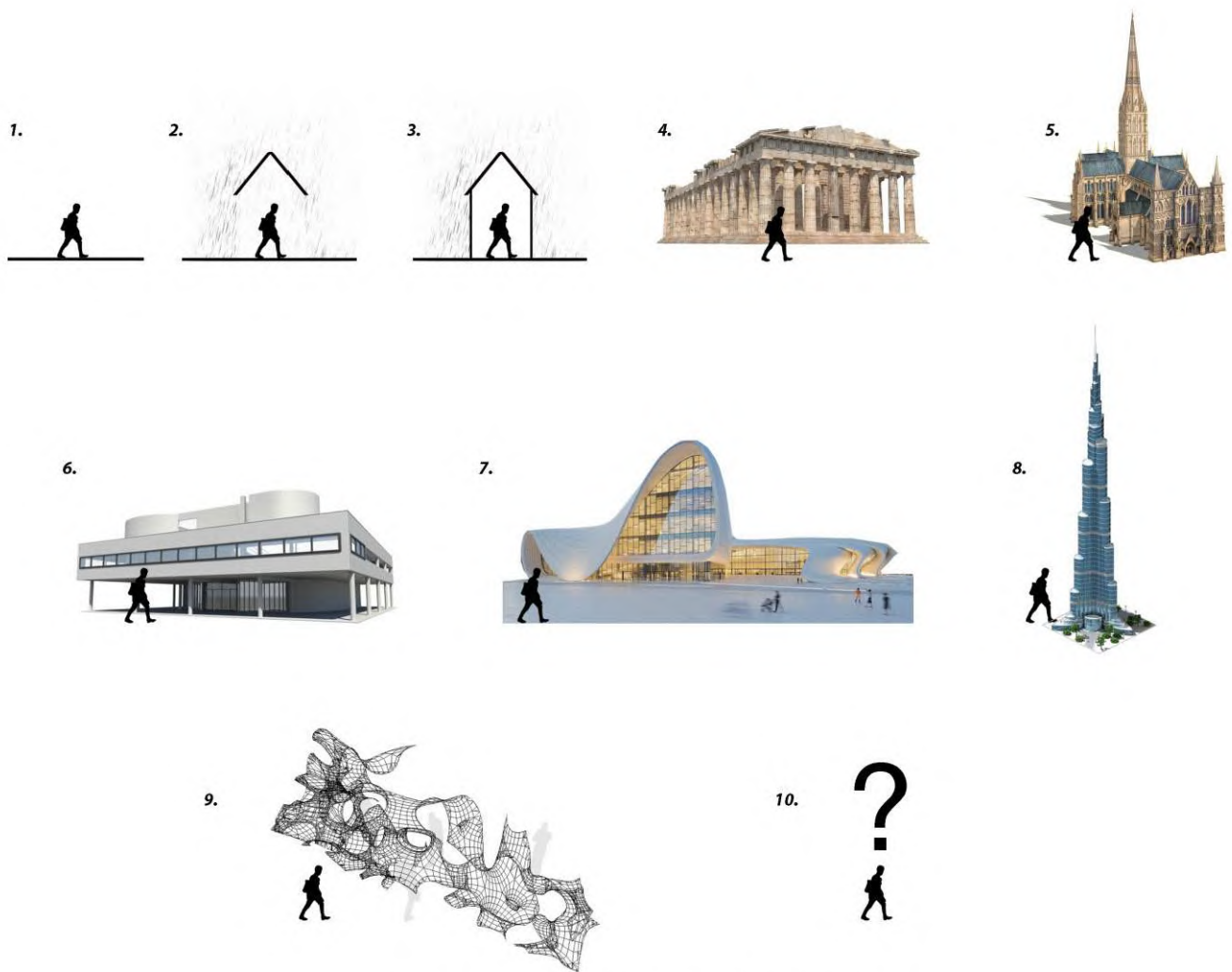
Tabel 1	Rekapitulasi Program Ruang	10
Tabel 2	Rekapitulasi Program Ruang	12

(halaman ini sengaja dikosongkan)

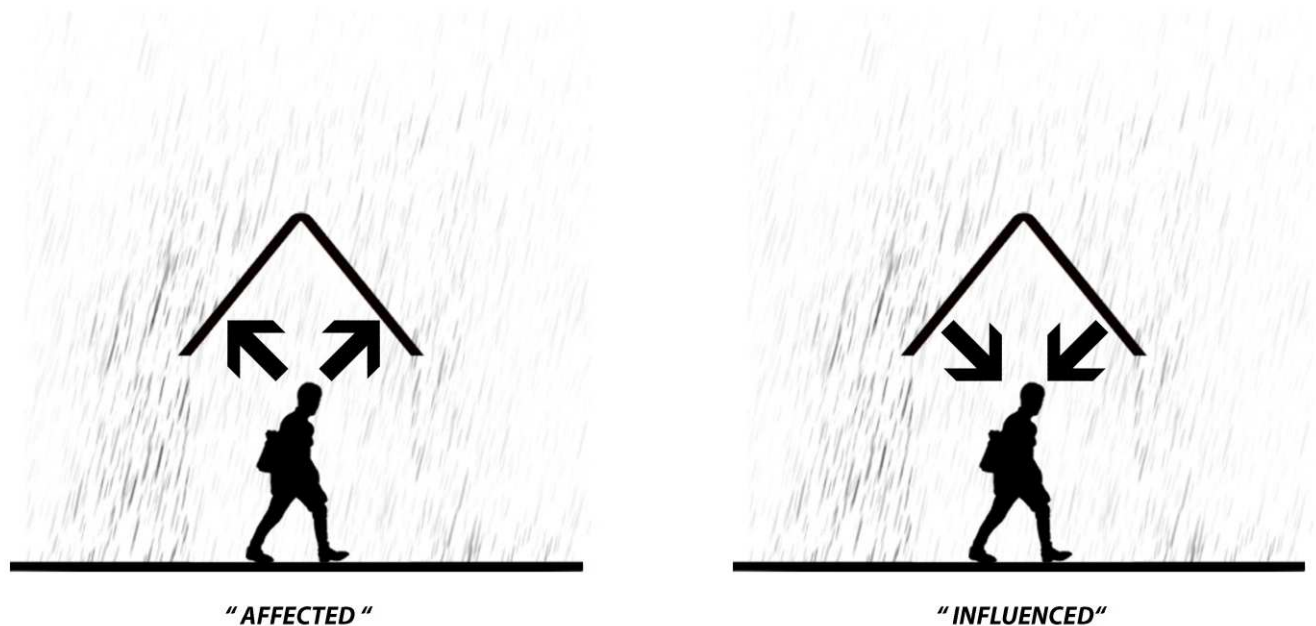
(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Archdaily*. (2014, October 1). Diambil kembali dari <http://www.archdaily.com/551887/sishane-park-begum-oner>
- Bloomer, K. C., & Moore, C. W. (2006). Body, Memory, and Architecture. Dalam C. Jencks, & K. Kropf, *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture*.
- Chapman-Smith, T. (2012). Touchless Touch. *Master Thesis explanatory document*.
- Dawkins, R. (2010). *Engaging Sensibilities*.
- Dezeen*. (2015, August 4). Diambil kembali dari <http://www.dezeen.com/2015/08/04/thomas-heatherwick-leeds-yorkshire-maggies-centre-green-light-pot-plants/>
- IX, F. M. (2015). *Humanisme Y.B Manugniwijaya*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Jencks, C. (2006). Semiology and Architecture. Dalam C. Jencks, & K. Kropf, *Theories in Manifestoes*.
- Kropf, C. J. (1994). *Theories and Manifestoes*. Academy Press.
- Mayall, W. H. (1979). *Principle in Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- O'Gorman, J. F. (1998). *ABC of Architecture*. Philadelphia: Pennsylvania Press.
- Pallasma, J. (2005). *The Eyes of the Skin*. John Wiley & Sons.
- Parshall, W. M. (2001). *Problem Seeking*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Roake-Barefoot, B. (2014). Reflection & Reverb.
- Steudte, B. (2007). Architecture and Human Senses - Pre-School in Alexandria Old Town, Virginia. *Master of Architecture Thesis*.
- Steven Holl, Juhani Pallasmaa, Alberto Perez-Gomez. (2006). *Question of Perception: Phenomenology of architecture*. A+U Publisher.
- Sullivan, D. (2013). Today's Absence Tomorrow's Presence. *Master Thesis explanatory document*.
- Terzidis, K. (2006). *Architecture Algorithm*. Architectural Press.
- White, E. T. (t.thn.). *Site Analysis*.



Gambar 1. Ilustrasi arsitektur yang selalu berkembang



Gambar 2. Ilustrasi arsitektur - manusia, saling mempengaruhi

Arsitektur selalu berada dalam ranah teraga dan tak teraga, nyata dan semu, konkret dan abstrak. Arsitektur selalu bersinggungan dengan manusia melalui keberadaannya, karena arsitektur adalah lingkungan buatan yang manusia ciptakan untuk mewadahi kegiatan – kegiatannya. Dengan demikian secara sadar – maupun tidak, manusia mempengaruhi dan dipengaruhi oleh arsitekturnya.

Arsitektur menerjemahkan dirinya dari bentuk dan fungsi yang tersusun secara sistematis dari kulit hingga isinya. Ia perpaduan antara seni dan sains, sebuah karya yang mampu mengartikulasikan pengalaman kita dalam meraga dunia. Sebagaimana pendapat Pallasma dalam *Eye Of The Skin*, “*Architecture articulates the experience of being in the world and strengthens our sense of reality and self; it does not make us inhabit worlds of mere fabrication and fantasy*”.

Mulai dari hasil perancangan berupa naungan , lindungan, rumah tinggal, tempat spiritual, museum, hingga hal - hal yang bersifat konseptual; ia dipengaruhi

dan mempengaruhi manusia. Sebelum ia dirancang, manusia menetapkan kriteria - kriteria tertentu sehingga mempengaruhinya dan setelah arsitektur dirancang ia mempengaruhi penggunaannya. Mulai dari cuaca, perilaku - tata nilai, aktivitas yang dapat atau tidak dapat dilakukan dipengaruhi oleh arsitektur.

“ *Arsitektur dapat memberikan rona bagi kegiatan - kegiatan tertentu; mengingatkan orang tentang kegiatan apakah inil menyatakan kekuasaan, status, atau hal - hal pribadi, ..., mengkiaskan sistem - sistem nilai.*” James C. Synder, 1979.

Bentuk - bentuk formal mengesankan bagaimana manusia berperilaku di dalamnya, sebagaimana gedung - gedung pemerintahan yang seringkali menggunakan geometri dasar berupa box sebagai media penyampaian jati dirinya. Penataan ruang yang berbeda ketinggian atau peletakan ruang dibagian depan ataupun belakang akses utama merupakan beberapa contoh bagaimana perancangan arsitektur akan mempengaruhi perilaku penggunaanya.

Arsitektur dan manusia saling mempengaruhi satu sama lain, apa yang akan terjadi jika salah satu entitas dihilangkan? baik arsitektur yang akan berdiri tanpa manusia ataupun manusia yang melanjutkan hidup tanpa adanya arsitektur?

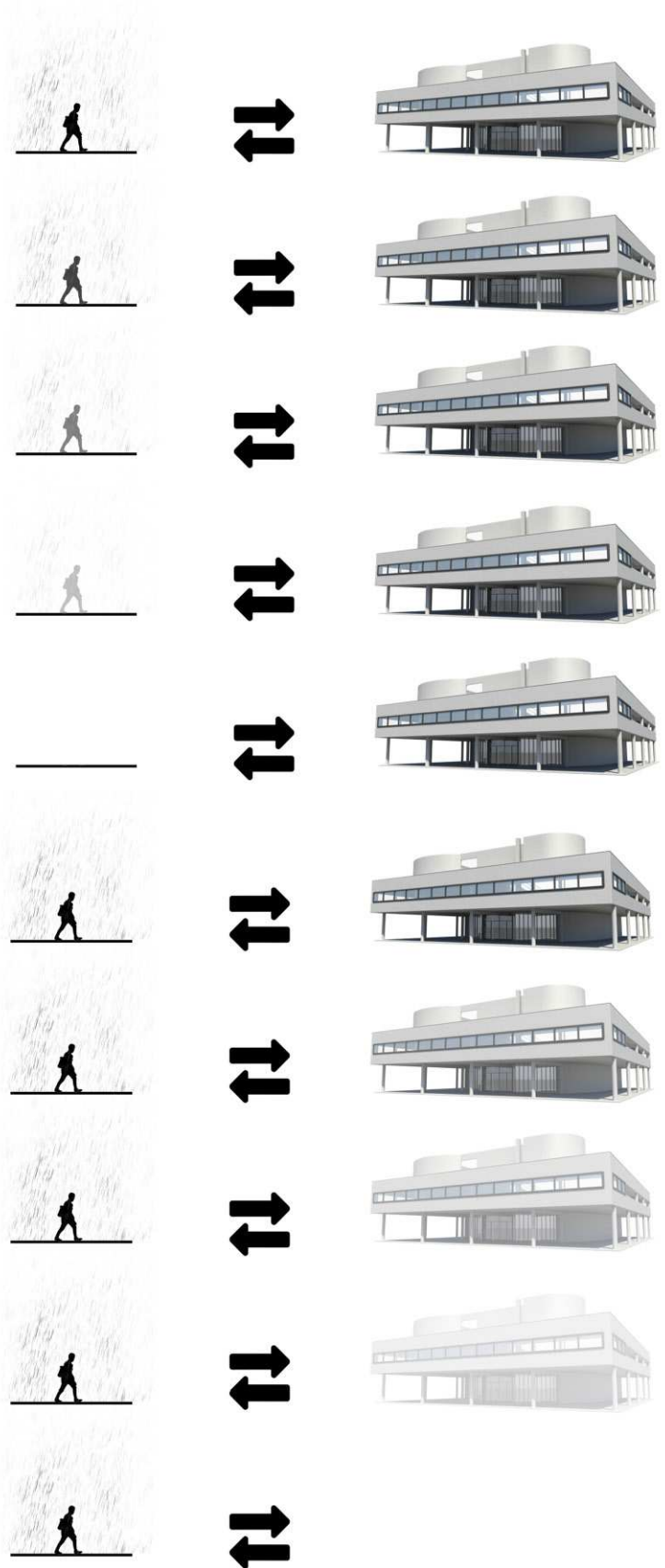
Tentu hal tersebut akan berdampak besar terhadap kehidupan manusia. Jika Namun, bagaimana jika proses penghilangan tersebut dilihat dari sudut pandang manusia, dari bagaimana ia berproses di dunia dan akan pergi dari dunia. Sebuah proses dari kondisi ada menuju kondisi tiada.

Ada – tiada, seringkali dikaitkan dengan sebuah proses sakral dalam kehidupan; Kehidupan – Kematian. Ia lebih mudah dipahami ketika ia dilihat dari sudut pandang orang kedua. Ia dilihat sebagai sebuah proses menuju bumi, permulaan, ada, kehidupan, kemudian meninggalkan bumi, akhir, ketiadaan, kematian. Ke-tiada-an berjalan menuju ke ke-ada-an, ke-ada-an berjalan menuju ke ke – tiada -an. Pada titik tertentu, kedua entitas ini saling berhadapan – hadapan, menghasilkan dialog yang begitu harmoni antara keputus – asaan dan harapan. Dalam keheningan itu, manusia berdialog dengan jiwanya.

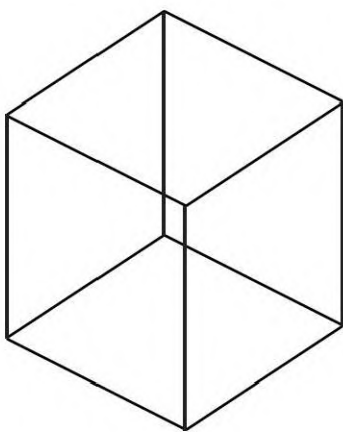
Ide usulan atas respon isu ada – tiada adalah sebuah infrastruktur pemakaman yang dipadukan dengan sebuah museum yang mengangkat tema dari pengunjung itu sendiri, manusia.

Pemakaman seringkali diidentikkan dengan tempat yang tidak terawat, kumuh, dan harus dijauhkan dari kawasan orang “hidup”. Sehingga seringkali pemakaman diletakkan di kawasan pinggiran menjauhi dari pusat kota. Pada beberapa kasus, lahan pemakaman diinvasi oleh masyarakat hingga terjadi suksesi. Sedangkan sebuah museum merupakan institusi yang memelihara – memikirkan koleksi artifak dan objek lain yang berhubungan dengan kesenian, kebudayaan, sejarah, dan ilmu pengetahuan. Koleksi dari museum tersebut seringkali berupa artifak atau benda yang lambat laun akan semakin bertambah menginvasi museum.

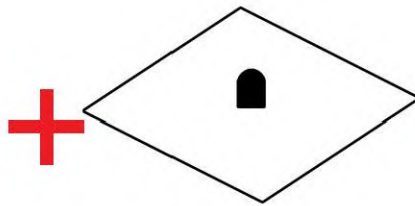
Potensi dari dua aktivitas utama yang begitu kontras dipadukan untuk membentuk sebuah kegiatan yang saling menunjang dan diharapkan terjadi pemaknaan kegiatan yang lebih mendalam terkait dengan manusia itu sendiri. Pemaknaan tersebut diharapkan dapat terwujud sebagai sebuah refleksi atas apa yang telah diperbuat semasa hidup



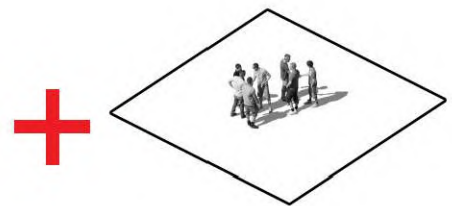
Gambar 3. Ilustrasi peniadaan salah satu entitas, arsitektur - manusia



ARSITEKTUR



KEMATIAN



KEHIDUPAN

Gambar 4. Ilustrasi program sebagai respon isu



Gambar 5. Foto sekitar tapak



Gambar 6. Peta lokasi tapak di Kota Surabaya

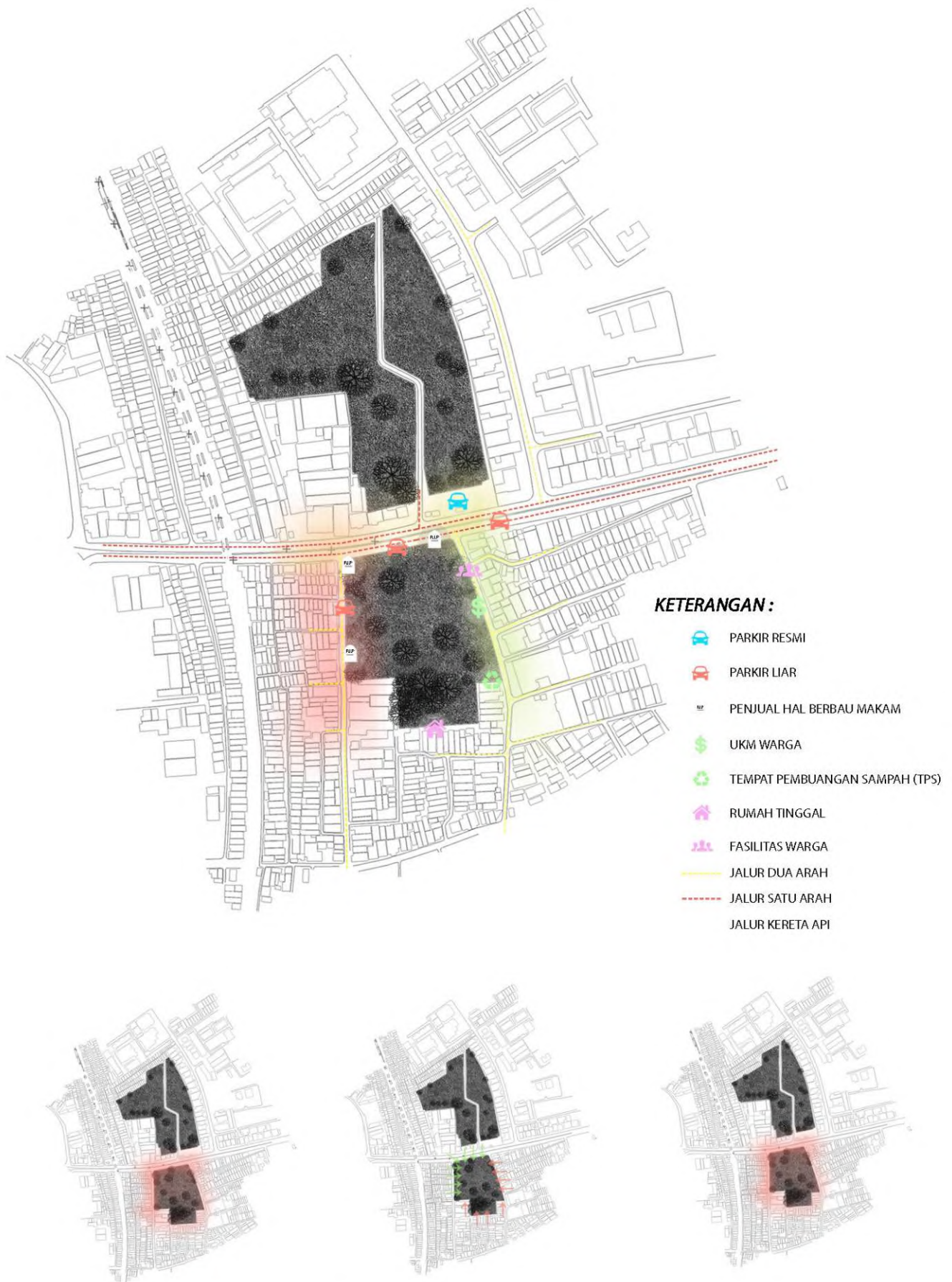
Lahan terletak di kawasan Surabaya Selatan, yaitu Jl. Bung Tomo. Tepatnya di sebuah pemakaman umum Ngagel yang kemudia oleh perancang diasumsikan sebagai lahan kosong yang memiliki fungsi pemakaman sesuai dengan Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Surabaya.

Fasilitas pemakaman Ngagel terbagi menjadi dua, akibat dilalui oleh Jl. Bung Tomo. Dua lahan tersebut saling berhadap - hadapan membujur dari utara ke selatan. Lahan tersebut merupakan bagian dari Fasilitas Pemakaman Umum yang dikelola oleh Pemerintah Kota Surabaya.

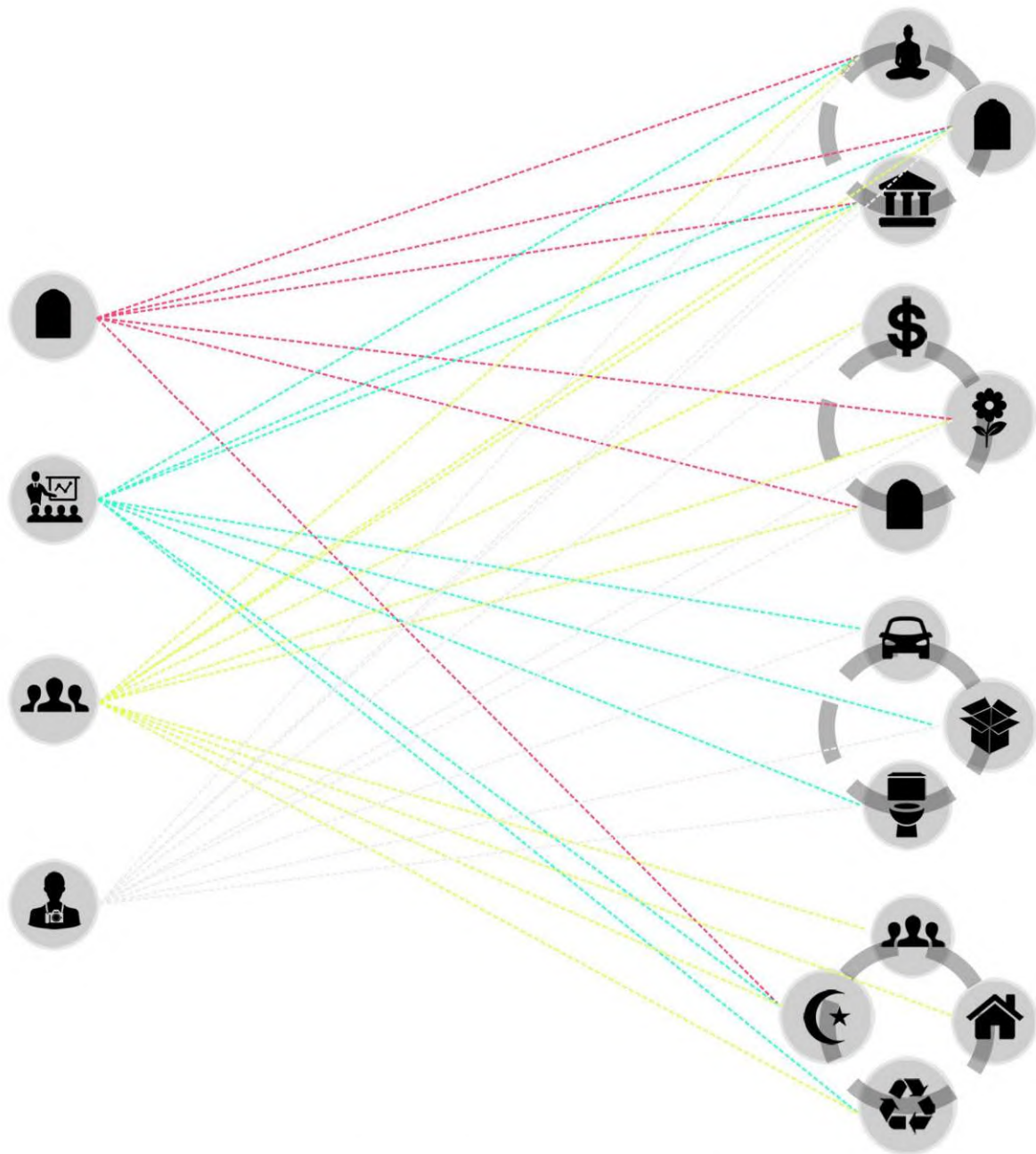
Lahan seluas 17.399,2 m² tersebut diapit pemukiman

warga di sisi barat dan timur yang hanya dibatasi oleh jalan. Sedangkan pada bagian selatan lahan, ia berbatasan langsung dengan pemukiman warga. Ketinggian rata - rata bangunan di sekitar lahan +/- 10m dengan variasi penggunaan bangunan rata - rata berupa toko kelontong maupun pengrajin material batu.

Hiruk pikuk kendaraan maupun pejalan khaki semenjak siang hari hingga malam hari terlebih pada radius 1km telah muncul pusat perbelanjaan yang sangat potensial membuat kawasan tersebut semakin ramai. Beberapa kondisi yang telah disebutkan diatas tersebut menjadi alasan perancang sebagai lahan yang paling optimal untuk menghadirkan Memoar: Ada - Tiada.



Gambar 7. Ilustrasi analisa lahan



Gambar 9. Ilustrasi tautan program ruang

Program Ruang yang akan dihadirkan ke dalam memoar terdiri dari fasilitas pemakaman dan museum. Program ruang tersebut akan digunakan oleh empat karakteristik pengguna, yaitu yang telah meninggal, pengunjung museum, peziarah, dan pegawai. Dari keempat karakteristik pengguna tersebut, ruang - ruang yang dibutuhkan diinventaris terlebih dahulu kemudian ditentukan skala prioritasnya atas kebutuhan ruang.

Setelah melakukan beberapa studi terkait program yang akan dihadirkan, perancang mencoba untuk menerapkan teori dekonstruksi program ruang milik Bernard Tschumi, yaitu *Trans - Programming*

(*Deconstruction a Student Guide*, 1991) untuk menghasilkan perpaduan antara dua program utama tersebut.

Sehingga, studi terkait privasi - aktivitas yang akan terjadi dirujuk sebagai acuan terkait ruang - ruang apa yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan untuk berbaur satu - sama lain. Ataupun jika berbaur, perlu ada penyelesaian tertentu agar efektifitas - fungsionalitas ruang tetap terjaga.

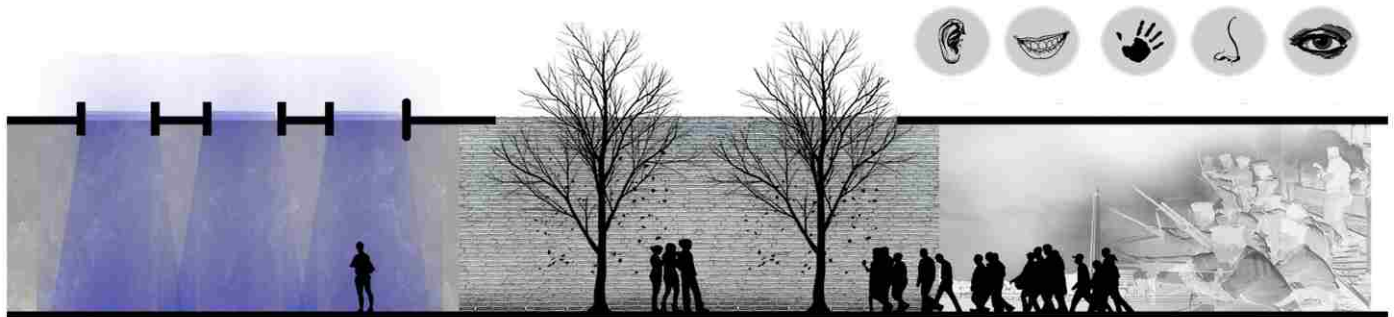
RUANG		KODE	AKTIVITAS	Prioritas			Privasi			KAPASITAS	STANDAR		JUMLAH		LUAS	
				1	2	3	1	2	3		FURNITUR	LUASAN	SIRKULASI			
MUSEUM																
GALLERY																
Collection Display Room	A1	Pegawai Mempersiapkan - menata objek atau hal - hal yang didisplay Pengunjung Menikmati hal - hal yang didisplay oleh museum								3	Stan panjang	50	0	1	1050	
										25	Kursi duduk	1000	0			
Workshop - Study	A2	Pegawai Melakukan studi ataupun proses dokumentasi - restorasi terkait hal - hal yang berhubungan dengan museum Pengunjung Memungkinkan pengunjung yang memiliki kompetensi untuk melakukan studi terkait hal - hal yang ditampilkan museum								5	Rak buku, bangku - meja, perlengkapan dokumentasi dan pengarsipan	70	21	1	91	
										5						
Display Gallery	A3	Pegawai Mempersiapkan - menata objek atau hal - hal yang didisplay, melakukan inspeksi terkait keamanan dan kenyamanan pengunjung maupun hal yang terdisplay Pengunjung Menikmati hal - hal yang didisplay oleh museum, berkontemplasi, berdiskusi dengan sesama pengunjung, etc								10				1	6000	
										70	Stan panjang, kursi duduk	6000	0			
Preparation Workshop	A4	Pegawai Mempersiapkan - menata objek atau hal - hal yang didisplay Pengunjung								3			56	16.8	0	0
										0						
Lecture Room, Multimedia Room , Hall	A5	Pegawai Melakukan persiapan terkait dengan kunjungan yang bersifat akademik - non akademik, yang memungkinkan adanya diskusi dengan pembicara maupun hal - hal terkait museum Pengunjung Memungkinkan pengunjung menggunakannya untuk melakukan pemahaman lebih lanjut terhadap objek museum								3	Projektor - Layar, kursi, sound system	60	24	1	84	
										30						
Kitchenette - Cafetary	A6	Pegawai														

	Makan - minum, mempersiapkan stan, stan	Pengunjung	Makan - minum, bercanda, bersosialisasi			3	Stan, Kitchen set, kursi - meja	93	27.9	1	120.9
OFFICE						25					
Reception	B1	Pegawai Menerima Pengunjung, ticketing, pemberian informasi terkait museum, - pemakaman Pengunjung	Mendaftarkan acara pemakaman, membeli tiket, menanyakan informasi terkait museum			2	Reception - information desk, papan jadwal pemakaman	12	3.6	1	15.6
Staff Room	B2	Pegawai Bekerja - manage museum, Pengunjung	-			8 0	Kursi - meja pegawai, lemari arsip pribadi	40	12	1	52
Chief of Staff	B3	Pegawai Bekerja - manage museum terkait keputusan museum Pengunjung	-			2 0	Kursi - meja, lemari arsip	20	6	1	26
Marketing Room	B4	Pegawai Bekerja - manage museum, Pengunjung	-			2 0		10	3	0	0
Archive Room	B5	Pegawai Mengarsipkan data terkait pengguna, maupun daftar pengunjung tetap Pengunjung	-			2 0	Kursi - meja pegawai arsip, lemari arsip museum dan pemakanan	25	7.5	1	32.5
Staff Kitchenette	B6	Pegawai Beristirahat ataupun membuat snack Pengunjung	-			3 0	Meja, Dispenser, lemari es, sink	6	1.8	1	7.8
Security Camera Room	B7	Pegawai Memantau museum maupun pemakaman Pengunjung	-			2 0	Komputer server, monitor server, meja - kursi pegawai	10	3	1	13
Office Equipment	B8	Pegawai Tempat fotokopi ataupun peralatan kantor Pengunjung	-			1 0	Lemari ATK kantor, fotokopi dan keperluan kantor	6	1.8	1	7.8
SERVICE	C1	Pegawai Menghidupkan - memperbaiki - maintenance genset Pengunjung	-			2 0	genset, perlengkapan perbaikan, panel kelistrikan, lemari perlengkapan	25	10	1	35
Panel Room	C2	Pegawai	-								

			Menghidupkan - memperbaiki - maintenance kelistrikan bangunan Pengunjung						2	0	6	1.8	1	7.8
M.E.P Room	C3		Pegawai Menghidupkan - memperbaiki - maintenance terkait kelistrikan - mekanikal - perpipaan bangunan Pengunjung						2	0	25	7.5	1	32.5
Air Flow Circulation Room	C4		Pegawai Menghidupkan - memperbaiki - maintenance terkait penghawaan buatan bangunan Pengunjung						2	0	25	7.5	1	32.5
Security Room	C5		Pegawai Penjagaan terkait bangunan Pengunjung						4	0	9	2.7	2	11.7
WC	C7		Pegawai Pengunjung						3	10	21	6.3	3	27.3
Janitor	C8		Pegawai Bersiap - siap setelah maupun sebelum pemakaman Pengunjung						5	0	20	6	2	52
FUNERAL HOUSE														
FUNERAL PREPARATION														
Funeral Selection / Arrangement Room	D1		Pegawai Menerima Pengunjung yang ingin mengorganisir pemakaman Pengunjung						2	20	150	0	1	150
Dead Body Preparation	D2		Pegawai Menerima jenazah untuk dipersiapkan sebelum dimakamkan Pengunjung						2	5		4.5	4	78
FUNERAL														
Reposing Room	E1		Pegawai Menyiapkan jenazah pada ruang duka untuk dikunjungi oleh kolega maupun kerabat dekat Pengunjung						2	40	80	24	4	416

		terkena musibah. Pengunjung museum dapat kenal dengan seseorang yang meninggal tersebut								
Family Room	E2	Pegawai Pengunjung Keluarga dapat menetap disini untuk melampiaskan kesedihannya daripada bertemu dengan seseorang			0 15	Meja untuk persediaan makanan, kursi untuk keluarga jenazah	30	9	4	156
	E3	Pegawai Menyiapkan jenazah pada ruang duka untuk didoakan maupun disholati Pengunjung Keluargamaupun pengunjung dapat turut serta mendoakan jenazah			3 28	Meja jenazah, soundsystem	62	18.6	4	322.4
Rest Room	E4	Pegawai Pengunjung Beristirahat dari kegiatan pemakaman			0 5	Kursi	10	3	2	26
	E5	Pegawai Memakamkan jenazah Pengunjung Memakamkan jenazah			5 50		8000	0	1	8000
Incenerator	E6	Pegawai Membakar jenazah menjadi abu Pengunjung Mengikuti proses pembakaran jenazah menjadi abu			3 40	Incenerator, meja jenazah	150	75	1	225
	E7						2000	0	1	2000
Funeral Storage Room	E8	Pegawai Meletakkan perlengkapan pemakaman Pengunjung -			2 0	Lemari perlengkapan pemakaman	9	2.7	1	11.7
	SERVICE					Tangkai Air, Panel pipa				
Water Storage Room	C9	Pegawai Mengecek ketersediaan air untuk prosesi pemakaman maupun kegiatan yang lain Pengunjung -			2 0		500	150	1	650
	C10	Pegawai Membuat batu nisan - peti mati Pengunjung Mengamati proses pembuatan batu nisan - peti mati			4 10	Meja kerja, kursi, lemari perlengkapan crafting	100	30	1	130
Flower Stand	C11	Pegawai Menjaga stan, memberi air, merawat bunga sebelum dipetik Pengunjung Membeli bunga			2 10	Meja kursi, lemari perlengkapan perawatan tanaman	300	90	1	390

(halaman ini sengaja dikosongkan)



Gambar 9. Ilustrasi pendekatan dan gambaran besar ide program

BENEATH THE SURFACE

As we watching something only above the surface, we already limit ourself to look more deep to it's essence, Why we should limit ourself from what we see above the surface?

If we can look & go beyond....

Pendekatan yang dilakukan di obyek rancang ini berdasarkan pada arsitektur fenomenologi, sebagaimana dalam karya steven holl berjudul *Question of Perception*.

Untuk membuka diri kita terhadap persepsi, kita harus melampaui urgensi duniawi "hal yang harus dilakukan". Kita harus mencoba untuk mengakses kehidupan batin yang mengungkapkan intensitas cahaya dunia. Hanya melalui kesendirian kita dapat menembus rahasia di sekitar kita.

Arsitektur memegang kekuasaan untuk menginspirasi dan mengubah keberadaan waktu. Sehari-hari, hal yang kita lalui dialami melalui kesadaran. Untuk melihat, merasakan bentuk fisik untuk menjadi subyek rasa.

Berlalu waktu; cahaya, bayangan dan transparansi; fenomena warna, tekstur, material merupakan pengalaman lengkap dalam merasakan arsitektur. Batas representasi dua dimensi [dalam fotografi, lukisan atau seni grafis], atau batas ruang aural dalam musik hanya terlibat sebagian sensasi yang ditimbulkan oleh berbagai arsitektur. Sementara kekuatan emosional bioskop tidak bisa dibantah, hanya arsitektur secara bersamaan dapat membangkitkan semua indera - semua kompleksitas persepsi.

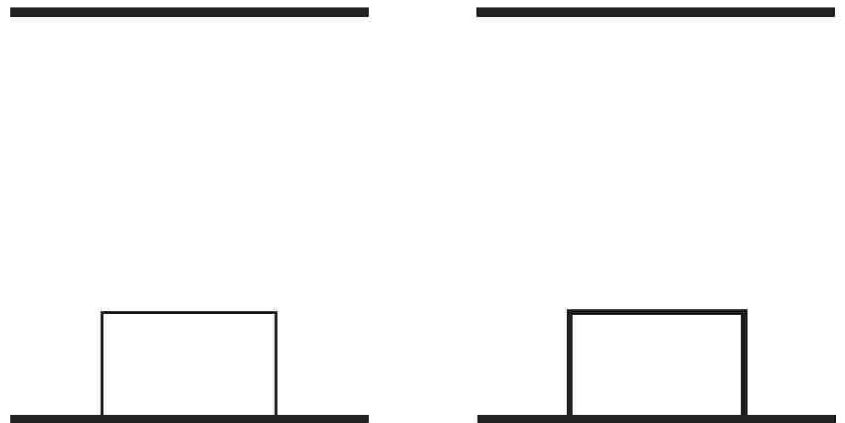
Ada dua fenomena yang kita hadapi, yaitu fenomena fisik yang bergesekan, digunakan, dengan persepsi luar kita dan fenomenal jiwa yang melibatkan persepsi dalam. Fenomena mental adalah nyata, serta disengaja, keberadaan. Dualitas niat dan fenomena seperti interaksi antara obyektif dan subyektif, lebih sederhana, pikiran dan perasaan.

"Question of architectural perception underlie question of intention." (Steven Holl, 2006)

STUDI CITRA

Perupa-an, citra, gambaran, merupakan hal yang seringkali menjadi kekuatan dari sebuah arsitektur. Bagaimana jika sebuah citra dari arsitektur tersebut dihilangkan - dibenamkan - tergantikan - dipadukan dengan elemen lain untuk menghasilkan sebuah arsitektur yang terlepas dari stereotip orang terhadap apa yang dapat dilihat dari permukaan saja. Sehingga diharapkan mampu menstimulus memori seseorang untuk menghasilkan ruang yang mengesankan ingatannya.

"The special, immaculate collision, in which building or landscape pieces come sharply up against one another without loss of their individual identities or spirit, is especially important in the making of memorable places." (Bloomer, 2006)



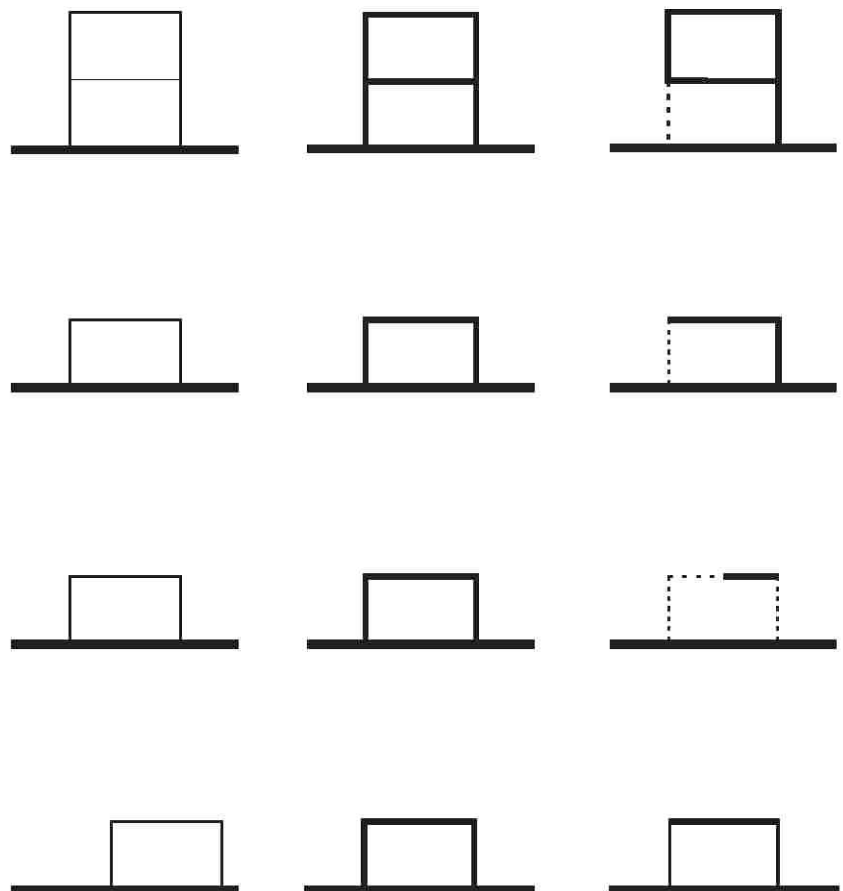
Gambar 10. Ilustrasi mengenai citra bangunan

STUDI MASSA

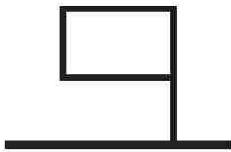
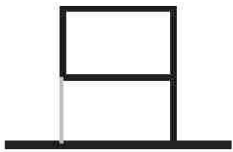
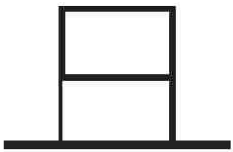
Massa - ruang, dua hal tersebut memiliki keterkaitan dalam keterupa-an sebuah arsitektur. Ia dapat terbentuk dari geometri dasar maupun yang telah mengalami transformasi. Pada obyek rancang ini, penataan massa akan memiliki dampak yang besar terhadap citra dari sebuah pemukiman pada memori kita. Sehingga, pola - pola yang digambarkan disamping lebih mengkomunikasikan bagaimana arsitektur dalam hal ini mengin-trusi sebuah pemukiman.

Selain itu, pola - pola yang terlihat pada gambar disamping bertujuan sebagai data awal bagaimana menghasilkan kualitas perupa-an utuh / gestalt untuk menangkap atensi dari orang - orang sekitar.

"What is the nature of a thing that sparks a sensation of beauty that gives us a feeling at a certain moment of experiencing beauty, of seeing beauty? Does a Beauty have a form?" Zumthor, 2006..



Gambar 11. Ilustrasi studi mengenai penyusun massa - ruang



STUDI AKSESIBILITAS

" karena kita bergerak dalam waktu, melalui suatu sekuen; ruang - ruang " FDK Ching, 2007

Aksesibilitas ruang, sirkulasi. Didefinisikan melalui bagaimana sebuah ruang dari arsitektur dapat diakses oleh penggunanya. pengolahan aksesibilitas tersebut akan mengakibatkan sebuah ruang memiliki maknanya masing - masing. pengolahan dapat berupa pencapaian, pintu masuk, konfigurasi jalur, hubungan jalur ruang, dan bentuk ruang sirkulasi



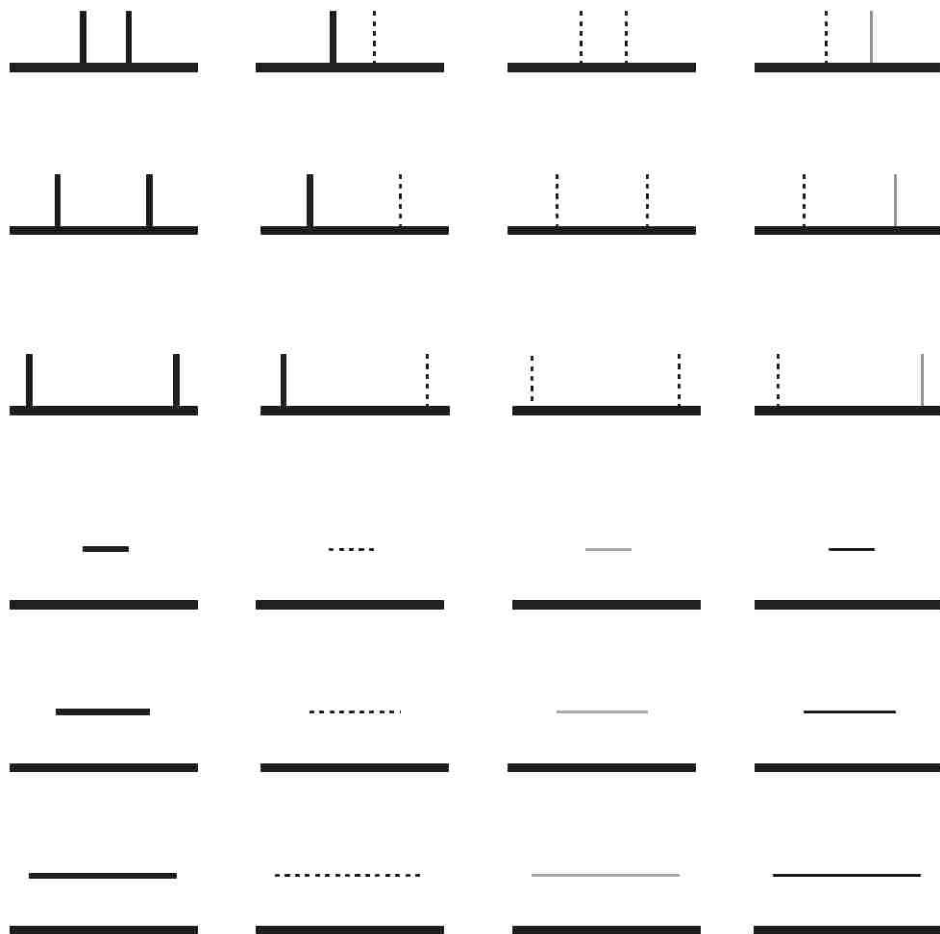
Gambar 12. Ilustrasi studi aksesibilitas bangunan

STUDI RUANG

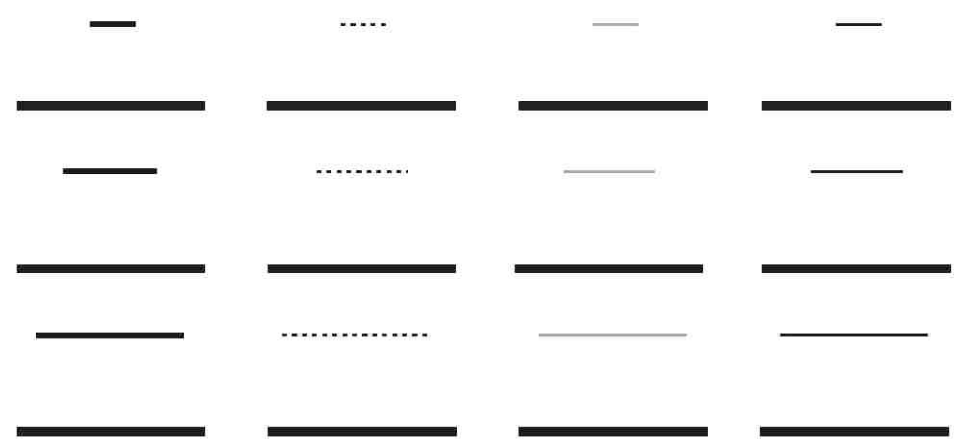
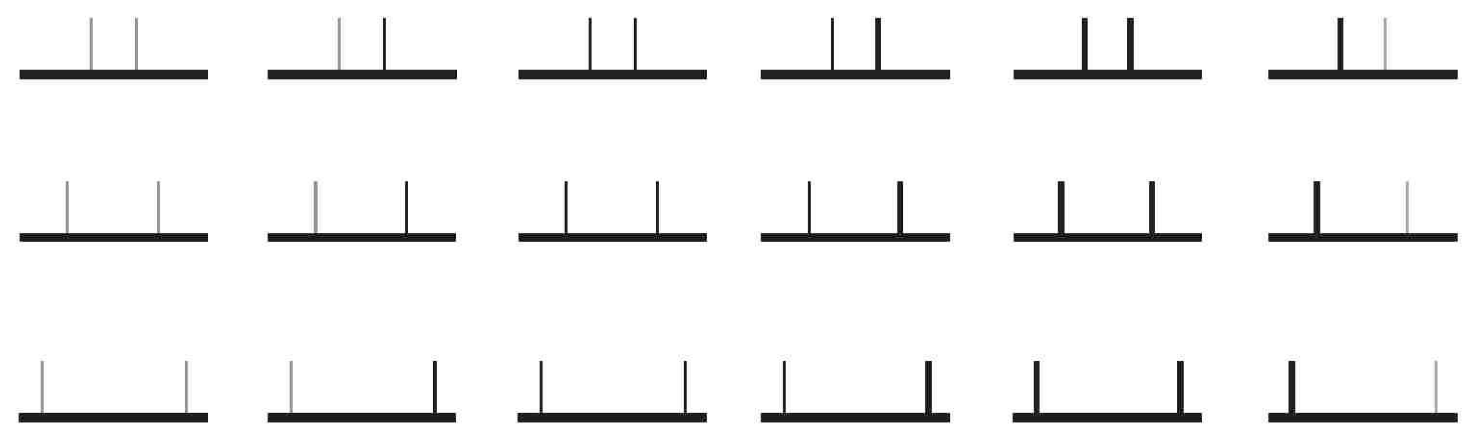
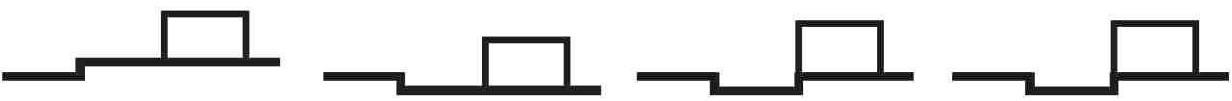
" Antara massa dan ruang.. tekstur, material, modulasi cahaya, bayangan, warna, diolah untuk menghasilkan jiwa yang mengartikulasikan ruang. " FDK Ching, 2007

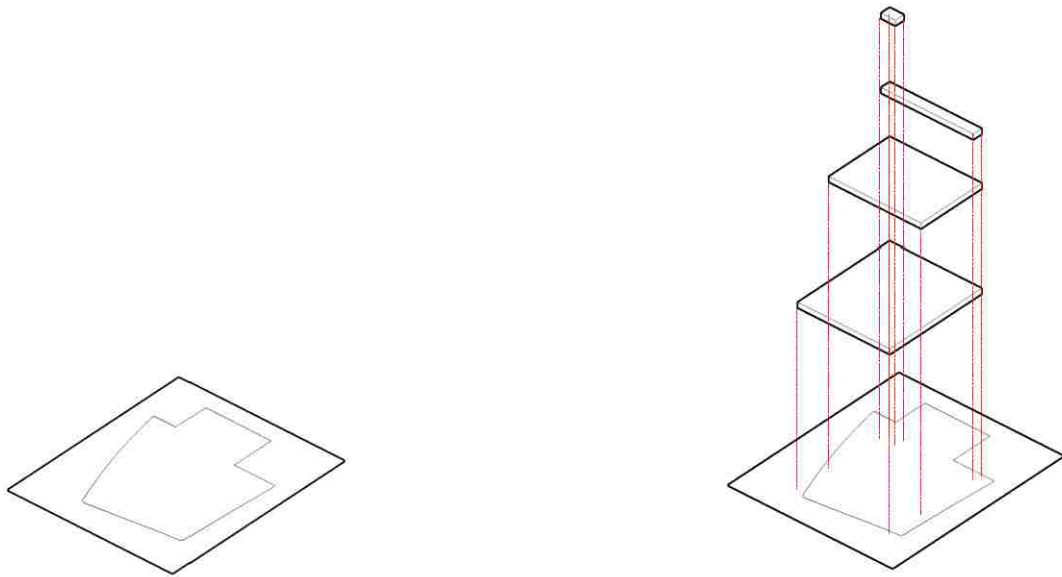
Ruang, didefinisikan oleh elemen - elemen horizontal maupun vertikal. keintiman sebuah ruang akan mempengaruhi suasana ruang - jiwa dari penggunanya, mulai dari menghilangkan keberadaannya di dalam sebuah ruang akibat skala yang gigantis ataupun memberikan kesan intim kepada penggunanya.

Elemen - elemen tak kasat mata juga mempengaruhi bagaimana sebuah ruang didefinisikan oleh seseorang. cahaya memberikan perupaan yang paling dominan dalam sebuah ruang, pengolahannya dapat dikombinasikan dengan skala dari ruang yang dibentuk.



Gambar 13. Ilustrasi studi keintiman ruang





Gambar 14. Ilustrasi mengenai ide awal desain (1/2)

Lahan diasumsikan sebagai lahan pemakaman kosong seluas 17,399 m² lengkap dengan garis sempadan bangunan dengan jarak 3-5 meter dari tepi jalan.

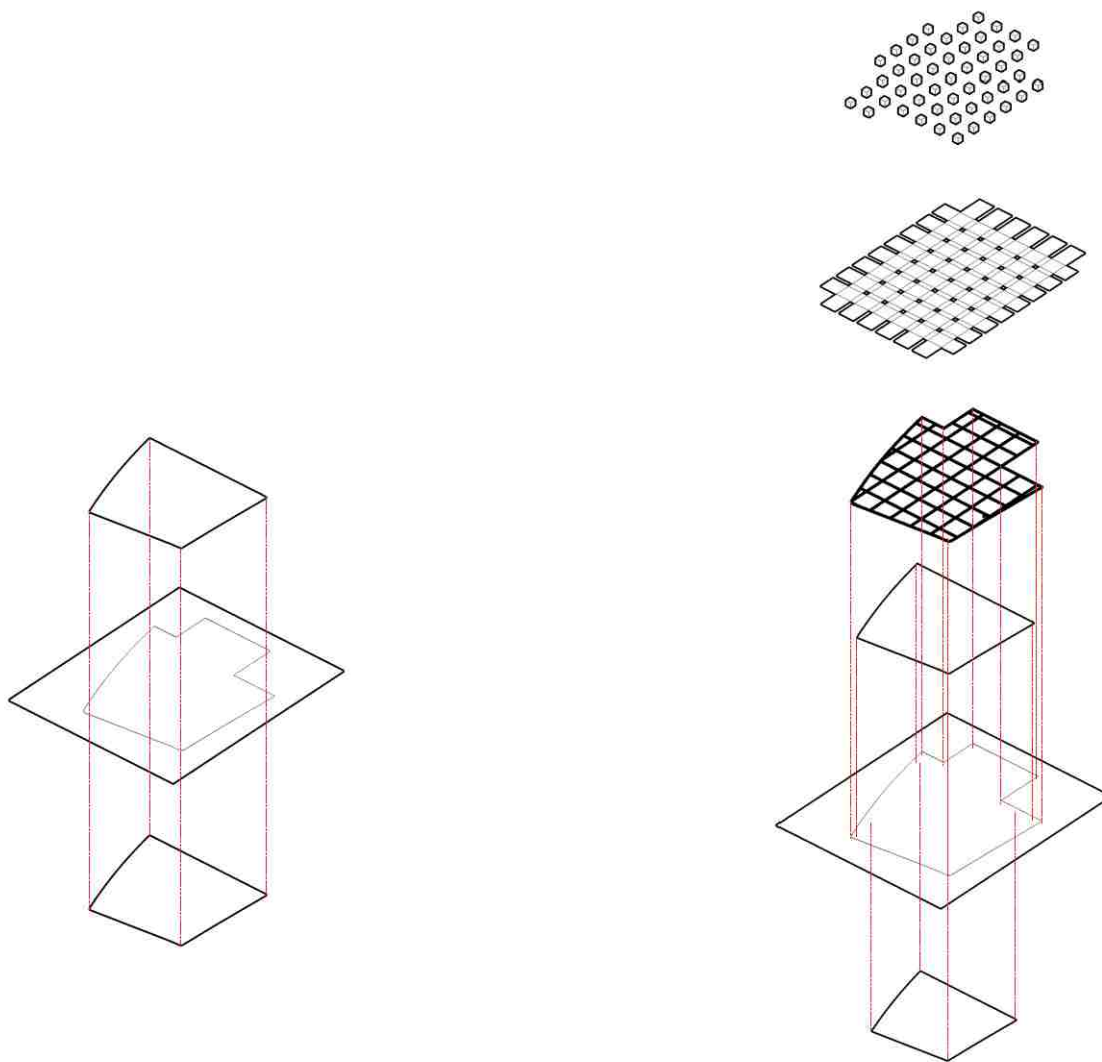
Blok - blok massa yang terpampang pada gambar kedua merepresentasikan program sebagai berikut (atas - bawah), Utilitas, Service, Fasilitas Pemakaman, dan Museum. Blok - blok massa tersebut akan mendominasi lahan seluas 17,399m², sehingga diperlukan pertimbangan terkait dominasi massa terhadap image pemakaman yang akan terjadi. Opsi pengolahan yang tersedia adalah membuatnya stack ke atas atau membiarkannya mendominasi lahan secara horizontal.

Opsi pengolahan massa stack ke atas dianulir dengan pertimbangan volume yang terjadi akan menyaingi

ketinggian bangunan di sekitar dan perbandingan skala manusia dengan bangunan akan menghasilkan kesan gigantis - superior dibanding dengan opsi kedua yaitu program akan mendominasi lahan secara horizontal.

Kelebihan pada opsi kedua terkait dengan image sekaligus fisik yang lebih nyaman dengan mata manusia maupun dengan proporsi tubuh manusia. Sehingga opsi pengembangan desain adalah membuat sebuah layer di atas pemakaman hingga batas ketinggian tertentu sesuai dengan kriteria sebelumnya atau sebuah layer di bawah pemakaman yang ada.

Namun, pada opsi pembuatan layer di atas pemakaman akan menghasilkan permasalahan terkait image pemakaman yang sangat mungkin didominasi - tertutupi oleh obyek rancang dan permasalahan terkait -



Gambar 14. Ilustrasi mengenai ide awal desain (1/2)

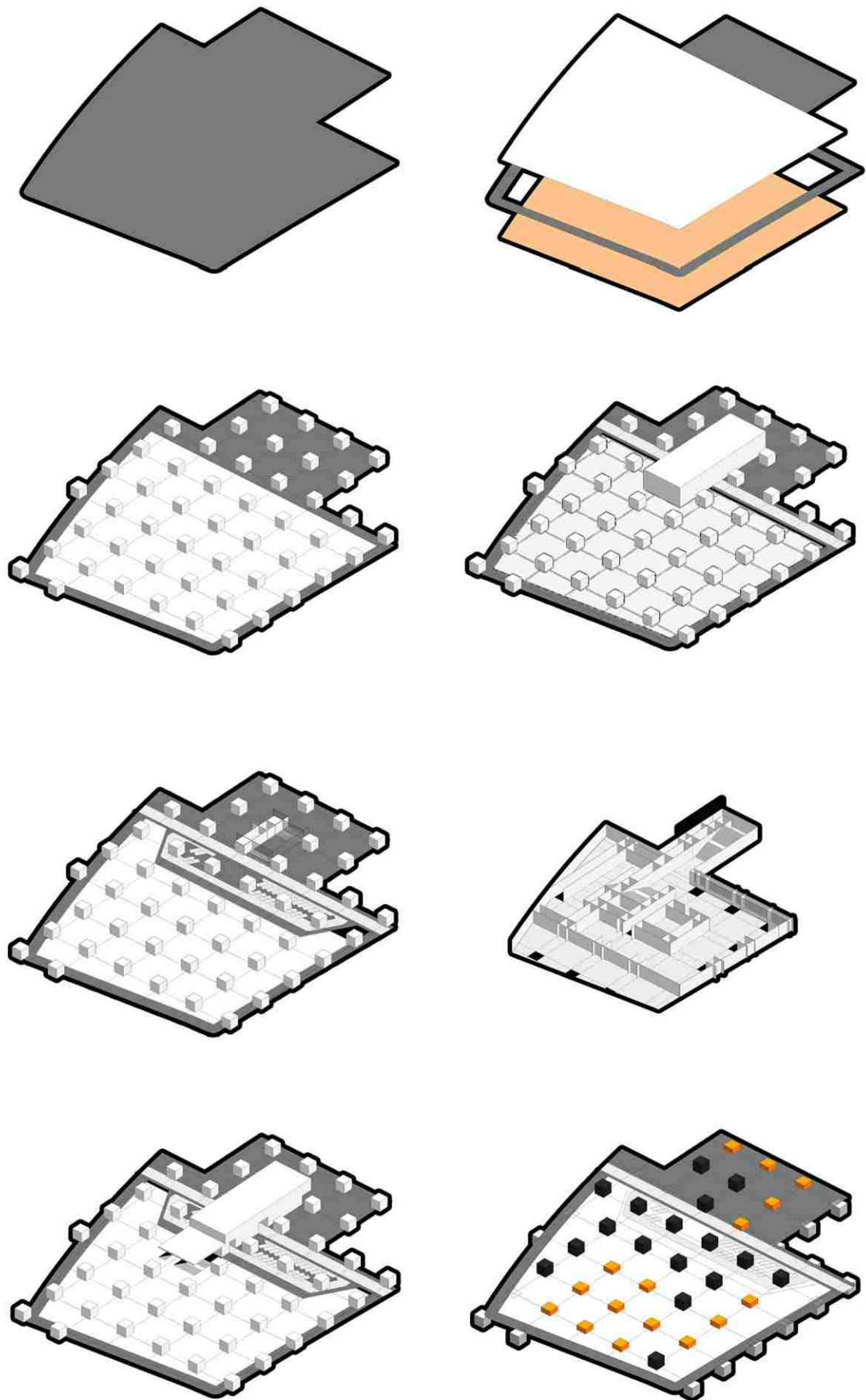
etika berarsitektur di sebuah lahan pemakaman.

Akhirnya, opsi yang tersisa adalah pembuatan layer di bawah pemakaman yang ada. Akan tetapi, pada opsi pembuatan layer di bawah permukaan akan menemukan kendala terkait keterhubungan image antara layer permukaan dengan layer di bawahnya.

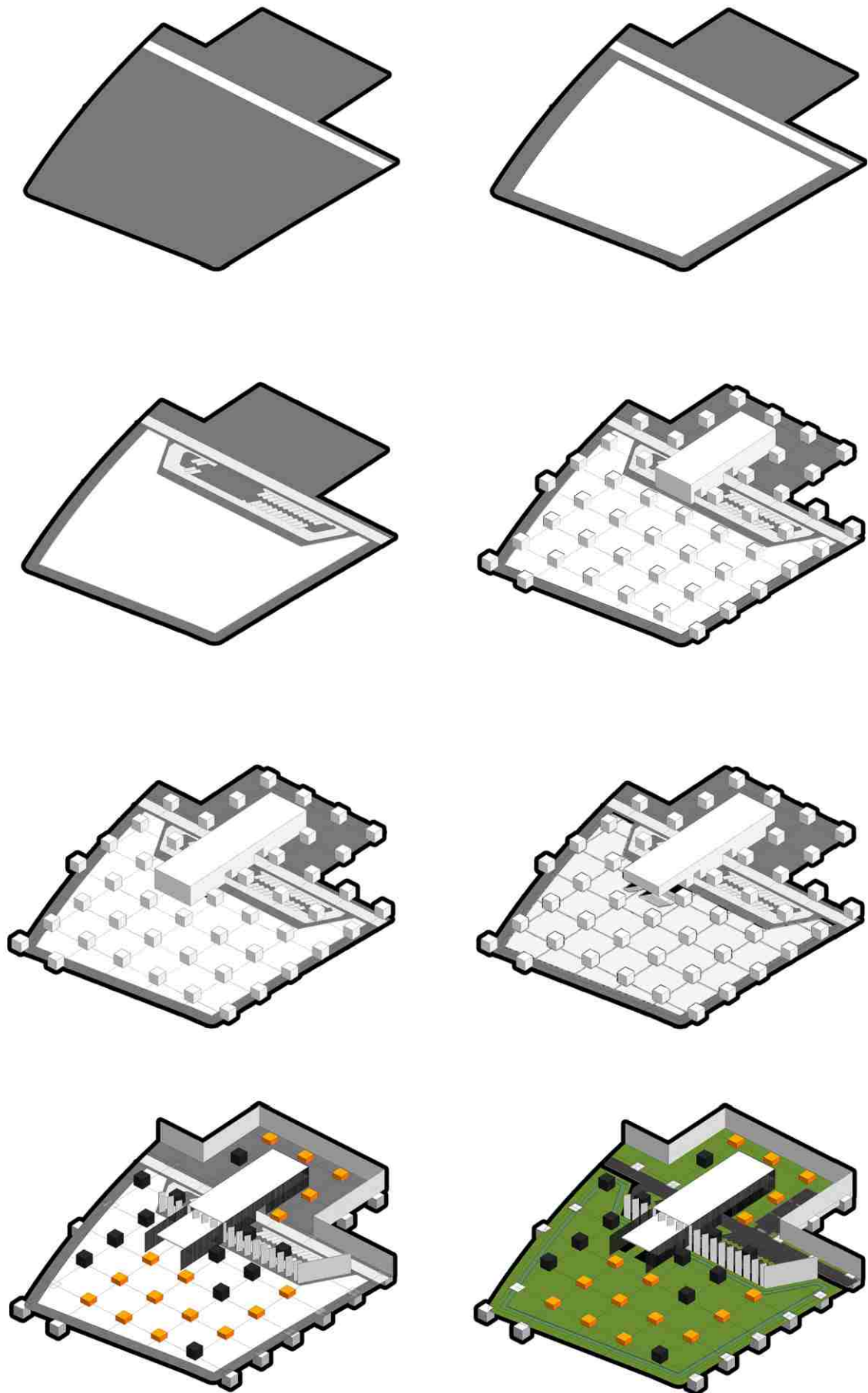
Sehingga diperlukan sesuatu yang mampu memberikan kesan penjejakkan tersebut, hal tersebut terkait dengan pergerakan manusia baik secara horizontal maupun vertikal, sebagaimana dalam teori syntax dalam sebuah perkotaan. Akan tetapi pada skala bangunan, keterhubungan antar jarak horizontal dibanding vertikal akan mengalami rekomposisi sesuai dengan skala yang dihadirkan oleh bangunan tersebut.

Pada obyek perancangan ini, terdapat dua hal yang

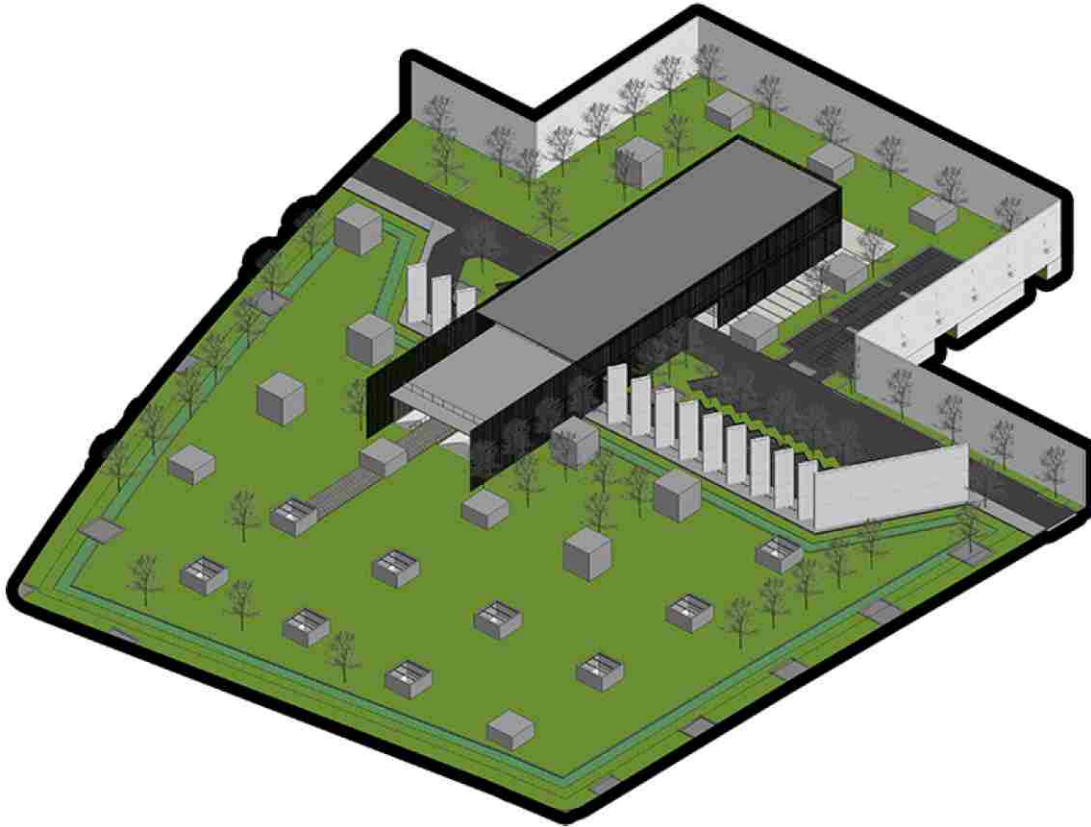
perlu dipertimbangkan, yaitu pergerakan manusia secara horizontal maupun vertikal. Setelah melalui beberapa pertimbangan terkait jarak penjejakkan secara horizontal, ruang yang akan terbentuk, dan struktur - utilitas; box dengan ukuran 5 x 5 x 5 ditata sesuai dengan grid yang dibentuk kemudian disuperimposisikan ke dalam lahan sebagaimana teori superimposition milik Bernard Tschumi.



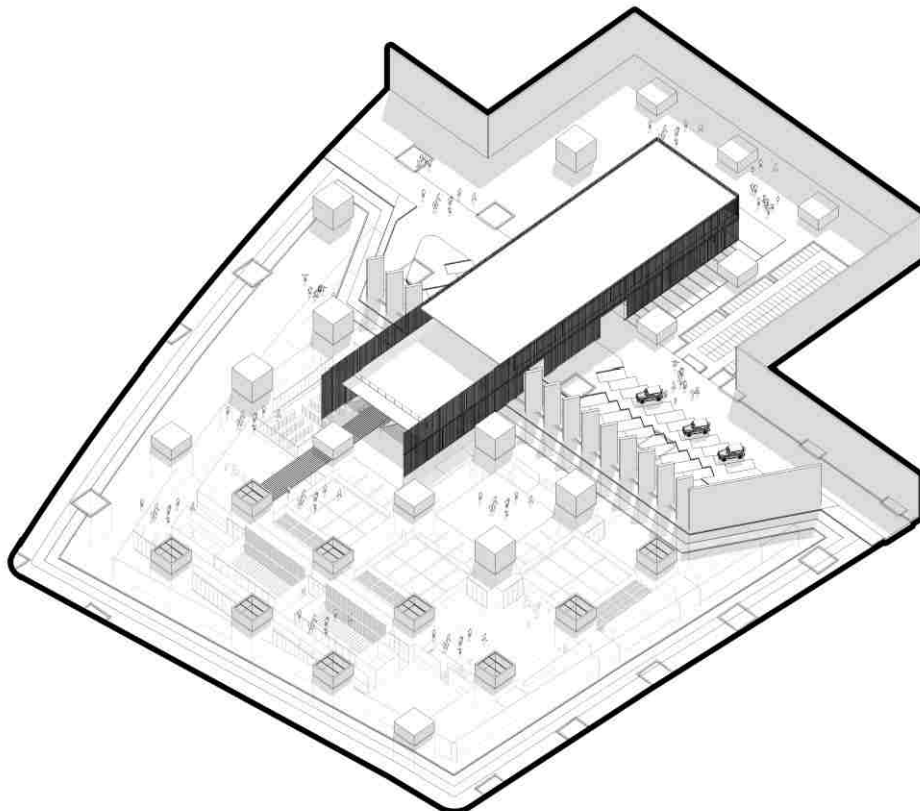
Gambar 15. Ilustrasi mengenai transformasi desain (1/2)



Gambar 15. Ilustrasi mengenai transformasi desain (1/2)

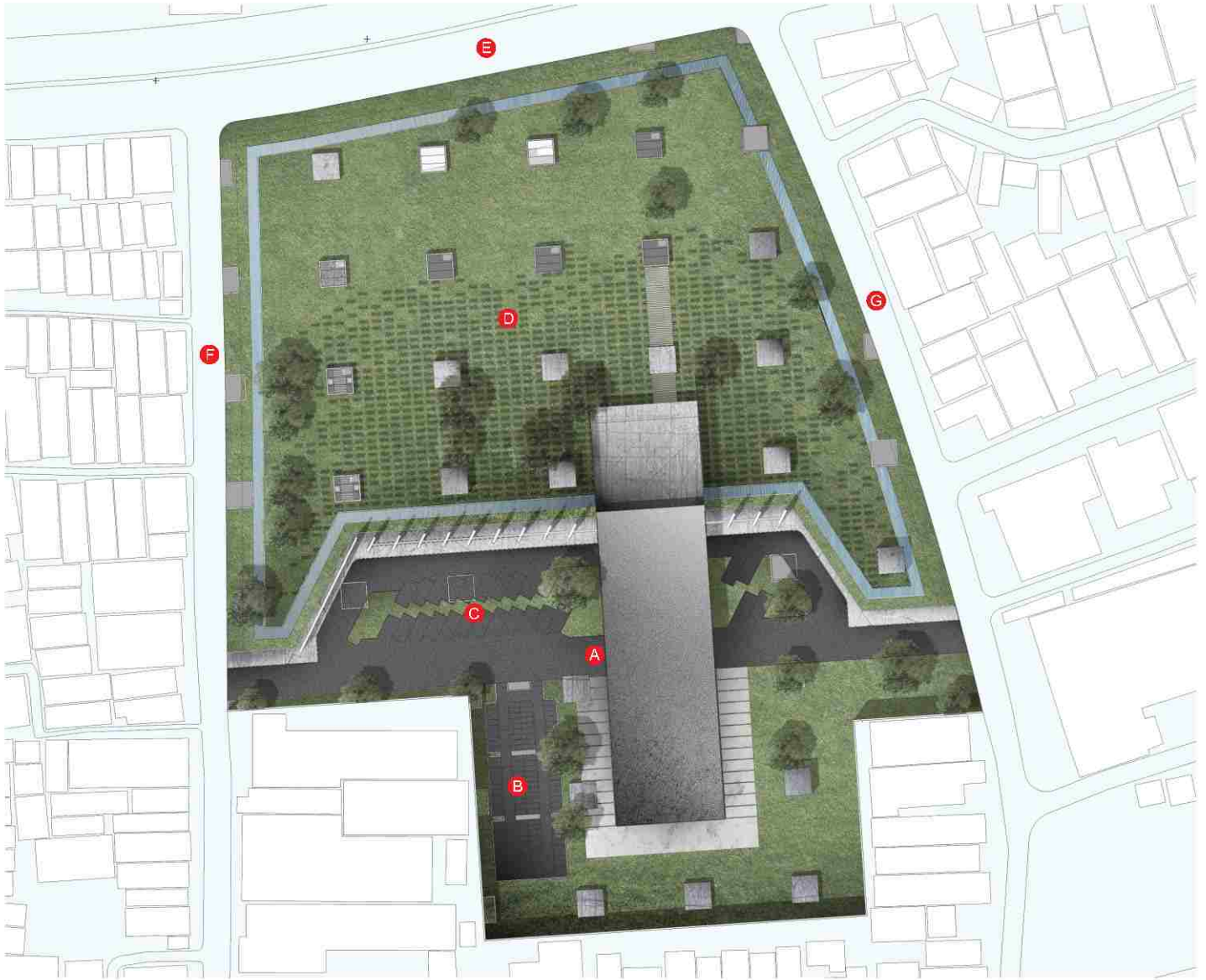


Gambar 16. Ilustrasi hasil akhir transformasi desain



Gambar 17. Ilustrasi keterhubungan layer permukaan dan layer bawahnya

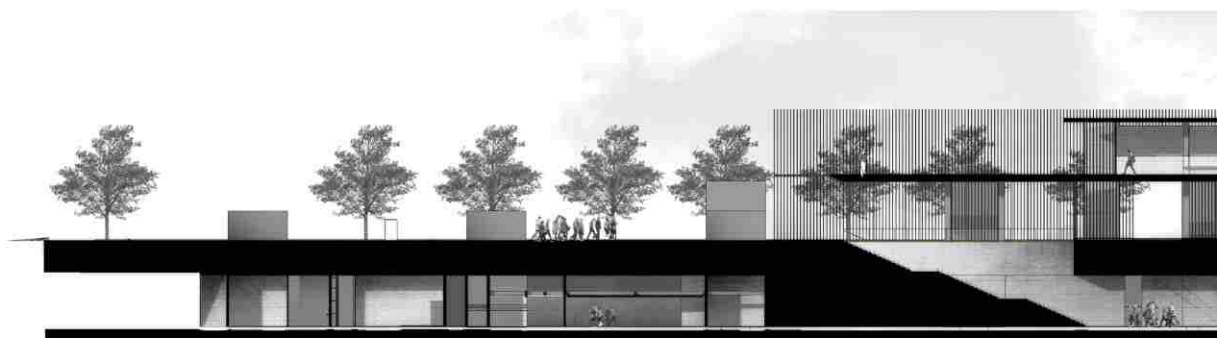
(halaman ini sengaja dikosongkan)



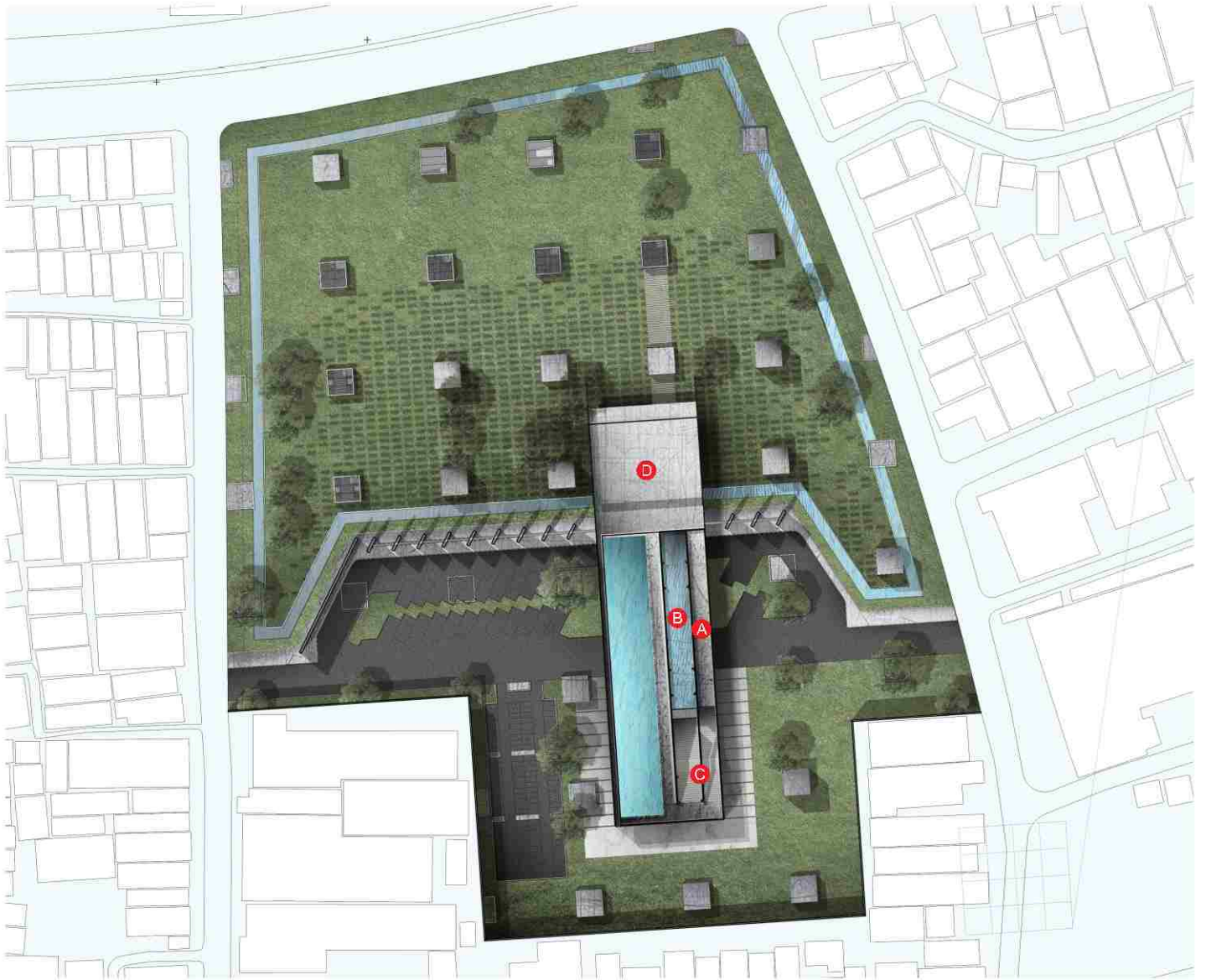
LEGENDA

- | | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| A : Entrance / Drop Off | D : Pemakaman |
| B : Parkir Sepeda Motor | E : Jl. Ngagel Jaya Selatan |
| C : Parkir Mobil | F : Jl. Ngagel Aditama |
| | G : Jl. Ngagel Dadi |

RENCANA TAPAK



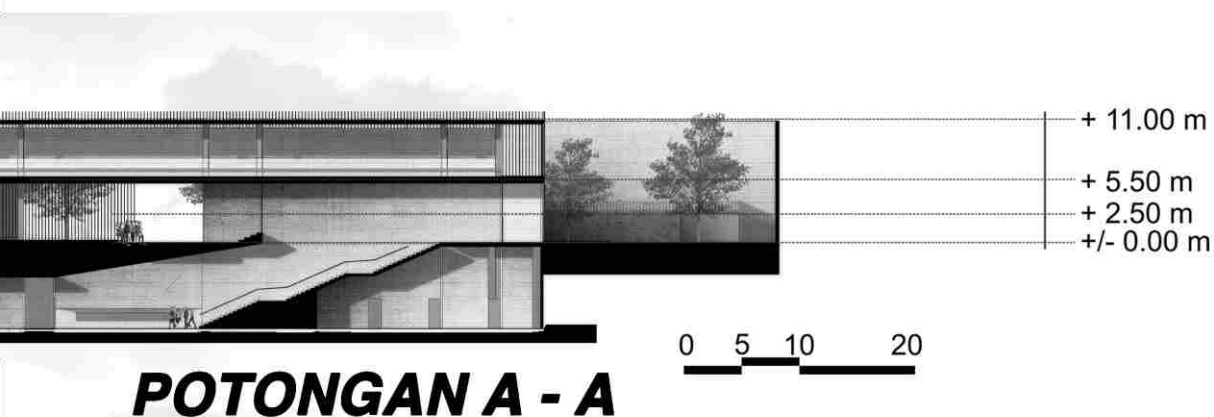
Gambar 18. Ilustrasi teknis desain program (1/2)



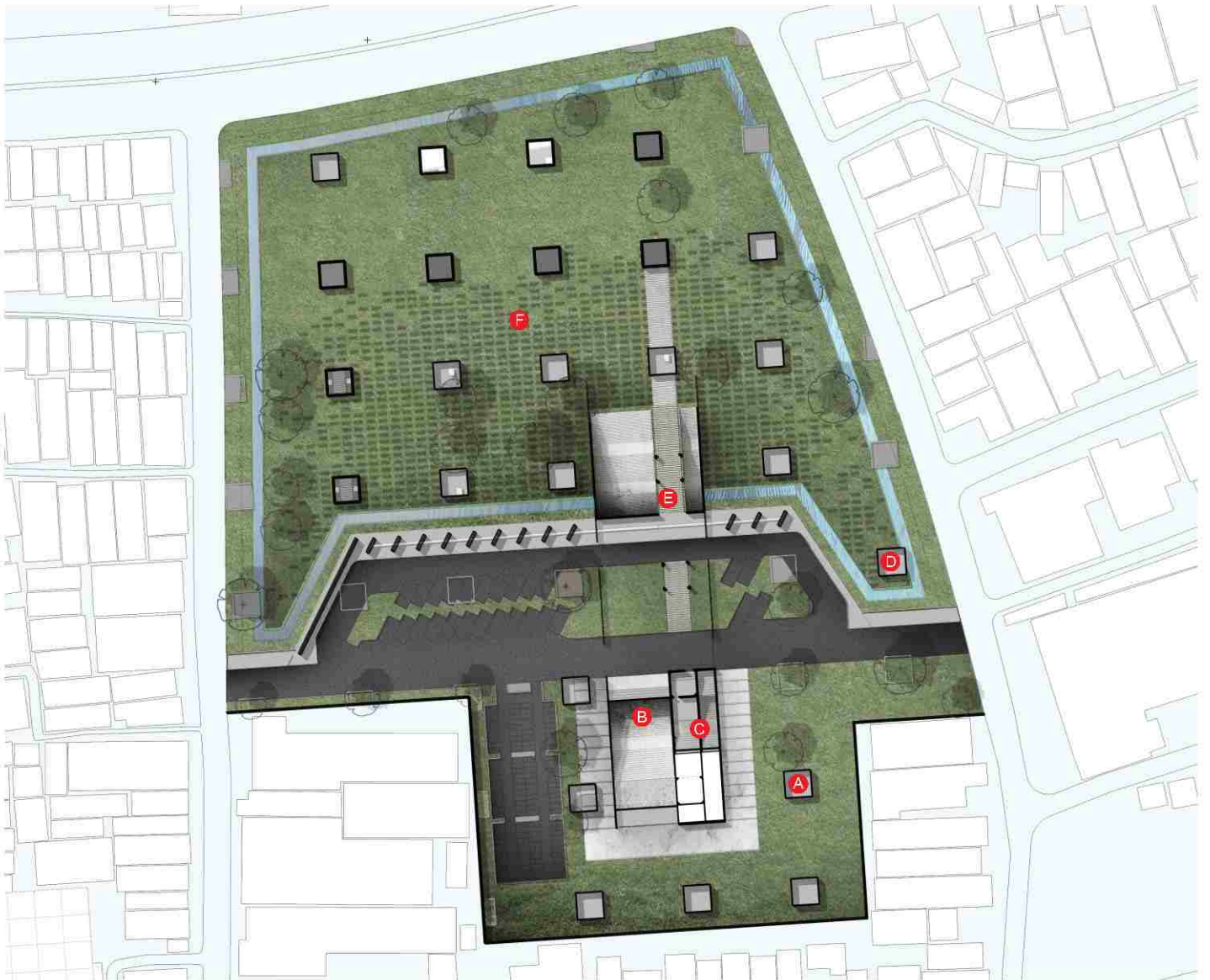
LEGENDA

- A** : R. Sanitasi
- B** : Tandon Air
- C** : Tangga
- D** : Balkon
- E** : Kolam air pantul

RENCANA LT 2 & SITE



Gambar 18. Ilustrasi teknis desain program (1/2)



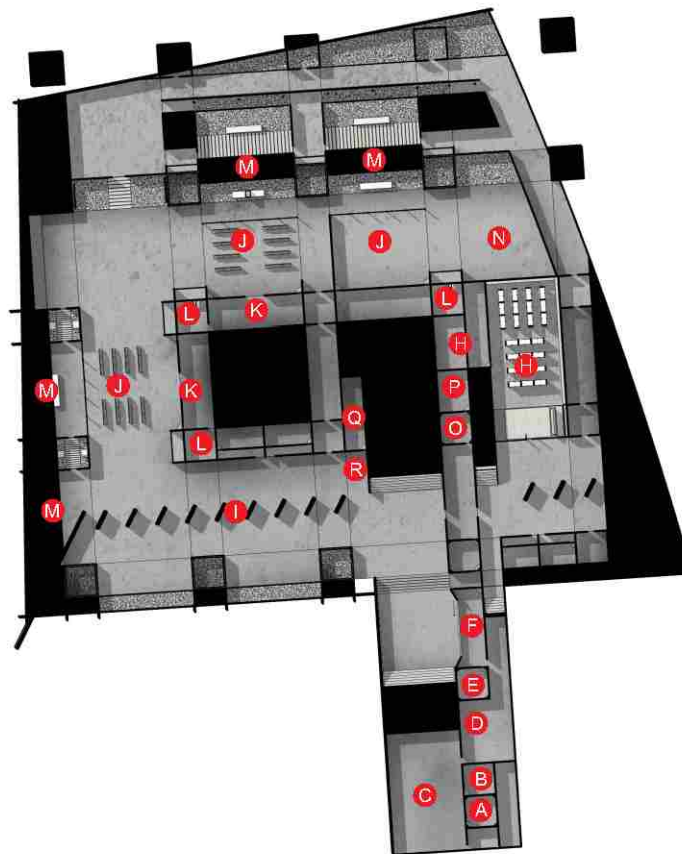
LEGENDA

- A** : R. Genset
- B** : Lobby
- C** : Tangga
- D** : R. Pegawai Keamanan
- E** : Akses Pemakaman
- F** : Pemakaman

RENCANA TAPAK



Gambar 19. Ilustrasi teknis desain program (1/2)



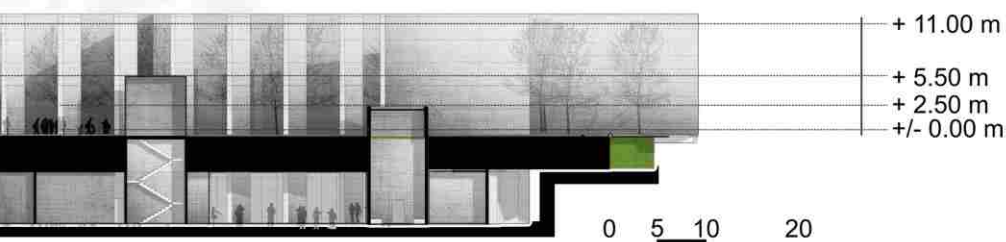
LEGENDA

- A** : R. Panel Listrik & CCTV
- B** : R. Manajer
- C** : R. Pegawai
- D** : R. Pendaftaran Pemakaman
- E** : R. Arsip
- F** : R. Resepsionis

- G** : Dapur Pegawai
- H** : Perpustakaan & R. Studi
- I** : Daftar Pengguna Makam
- J** : R. Duka
- K** : Krematorium & Persiapan
- L** : R. Utilitas

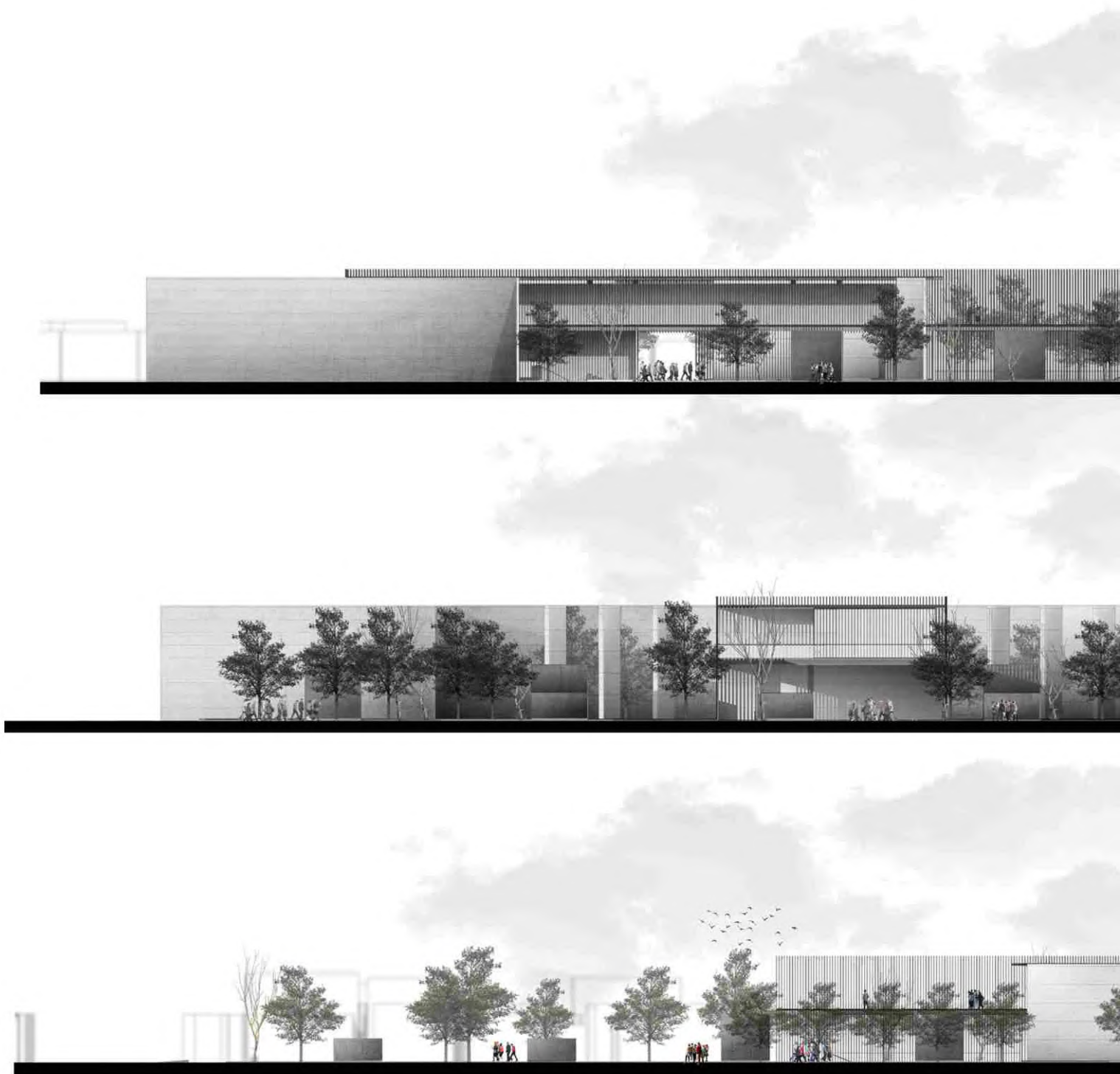
RENCANA RUANG BAWAH TANAH

- M** : Penyimpanan Abu
- N** : R. Pertemuan
- O** : R. Pegawai Kebersihan
- P** : Gudang Peralatan
- Q** : R. Medis
- R** : Etalase Makanan

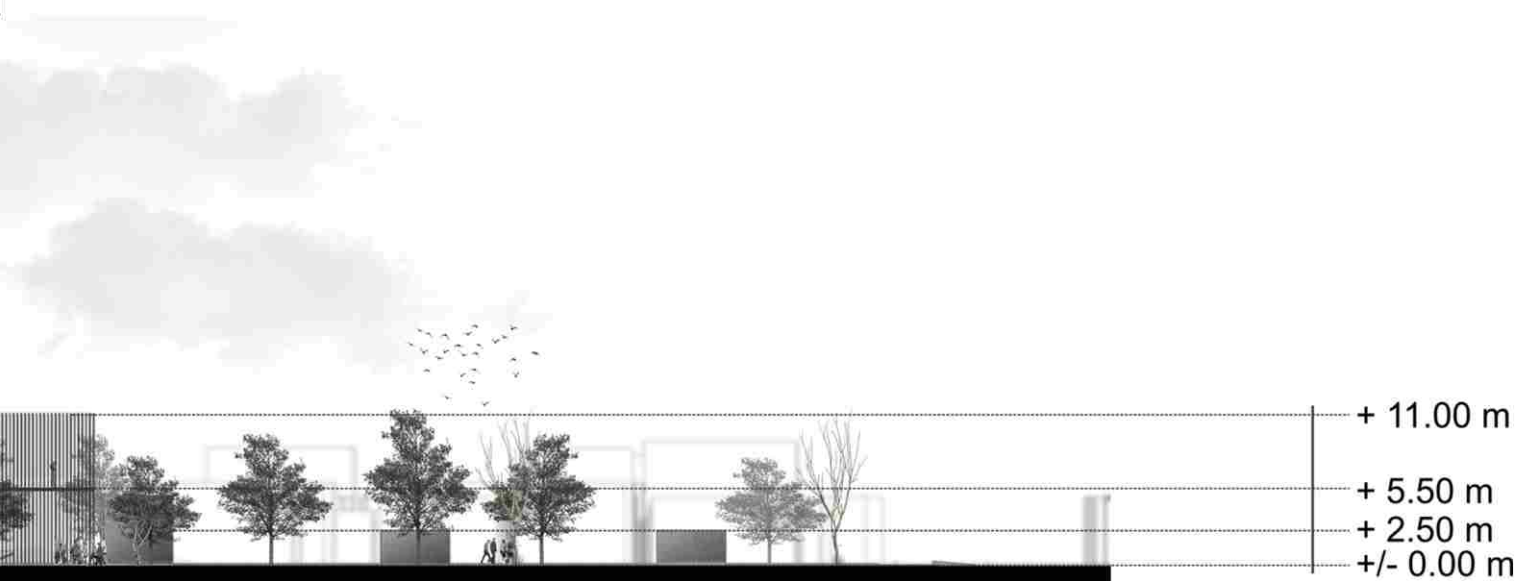


POTONGAN B - B

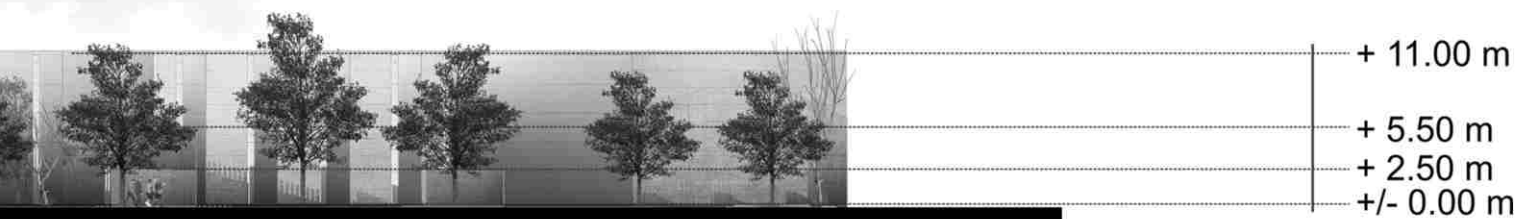
Gambar 19. Ilustrasi teknis desain program (1/2)



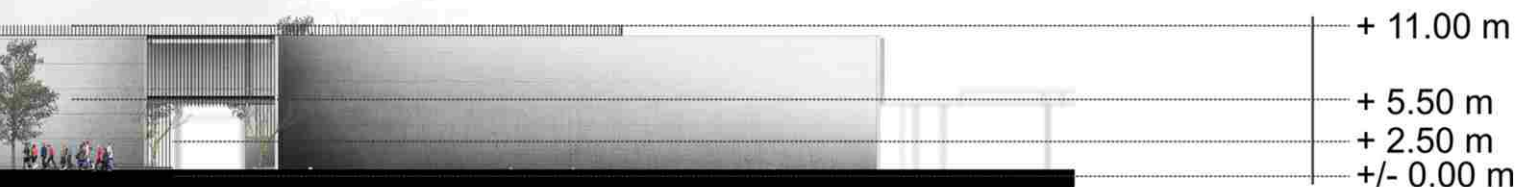
Gambar 20. Ilustrasi teknis desain (1/2)



TAMPAK A 0 5 10 20

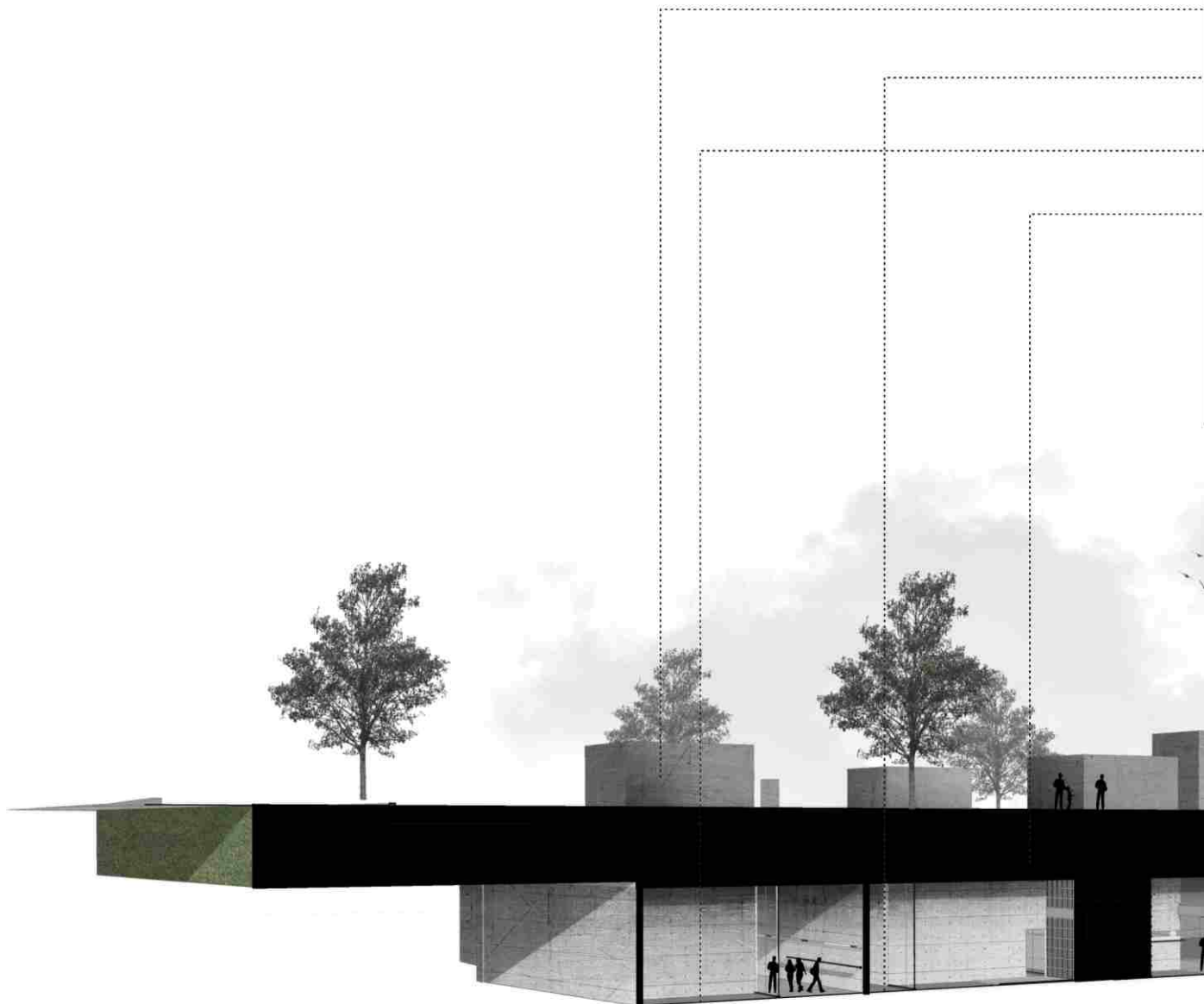


TAMPAK B 0 5 10 20



TAMPAK C 0 5 10 20

Gambar 20. Ilustrasi teknis desain (1/2)



STEEL BOX STRUCTURE & GRC
PANEL

Concrete Core Tebal
0.25m

Lantai kerja Pondasi

Reinforced Concrete Coloumn
0.25m

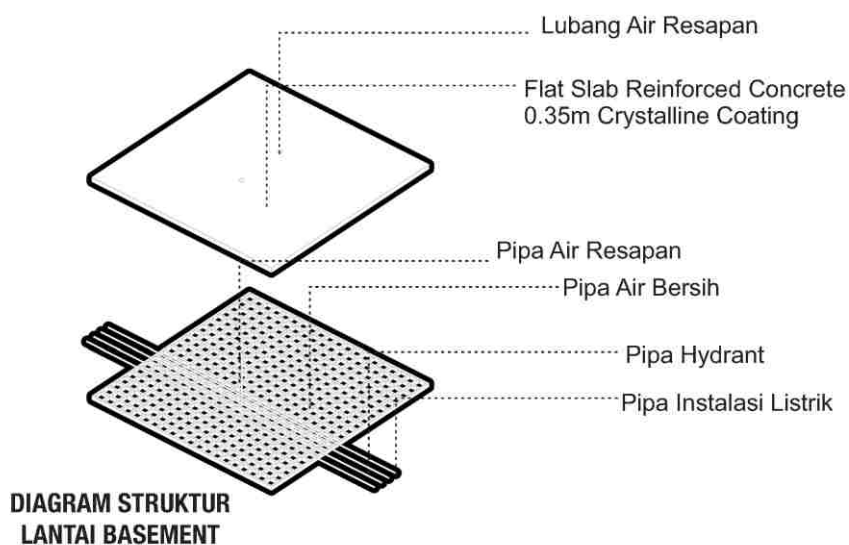
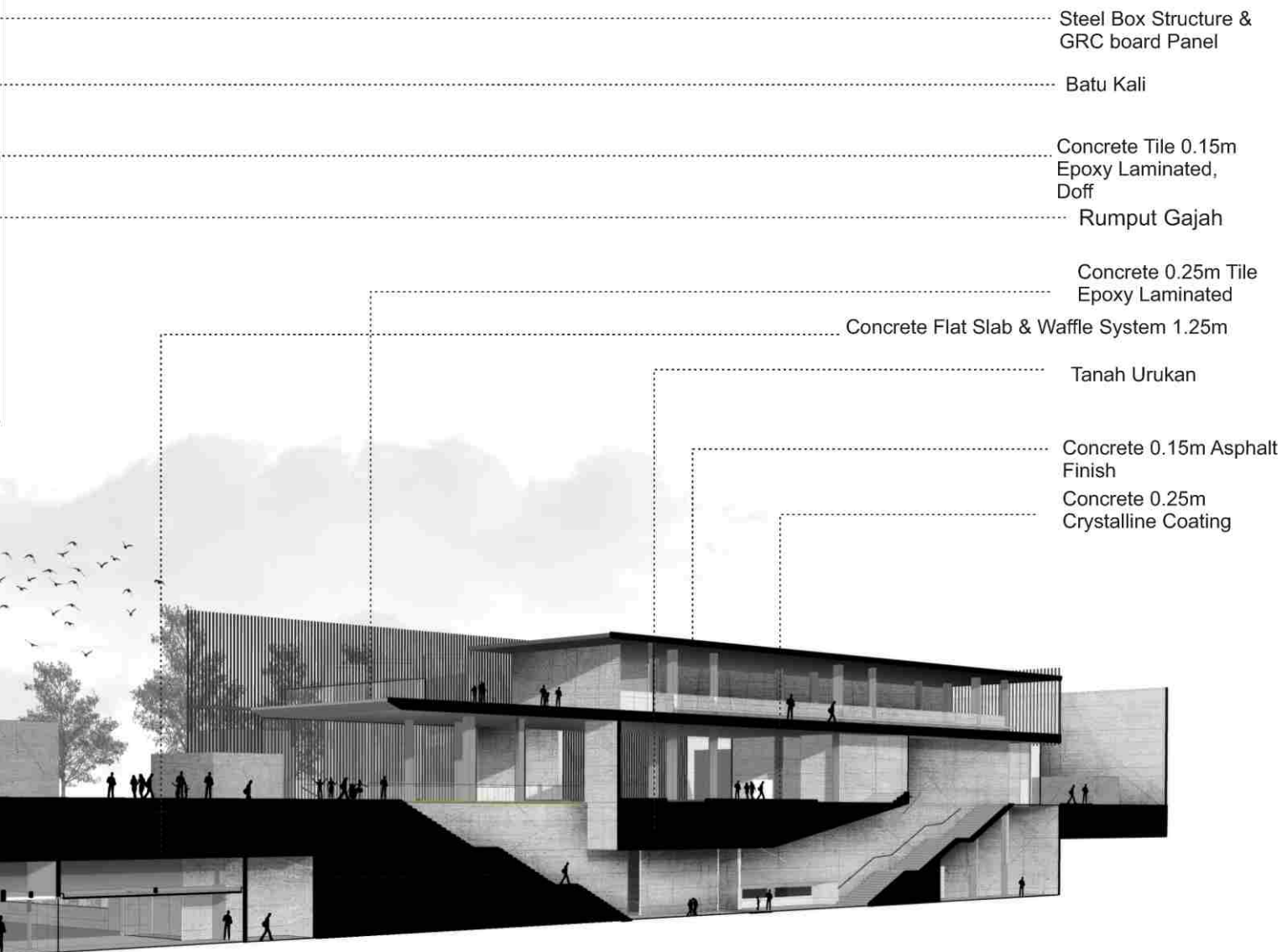
Tanah & Rumput

Concrete Core Tebal
0.25m

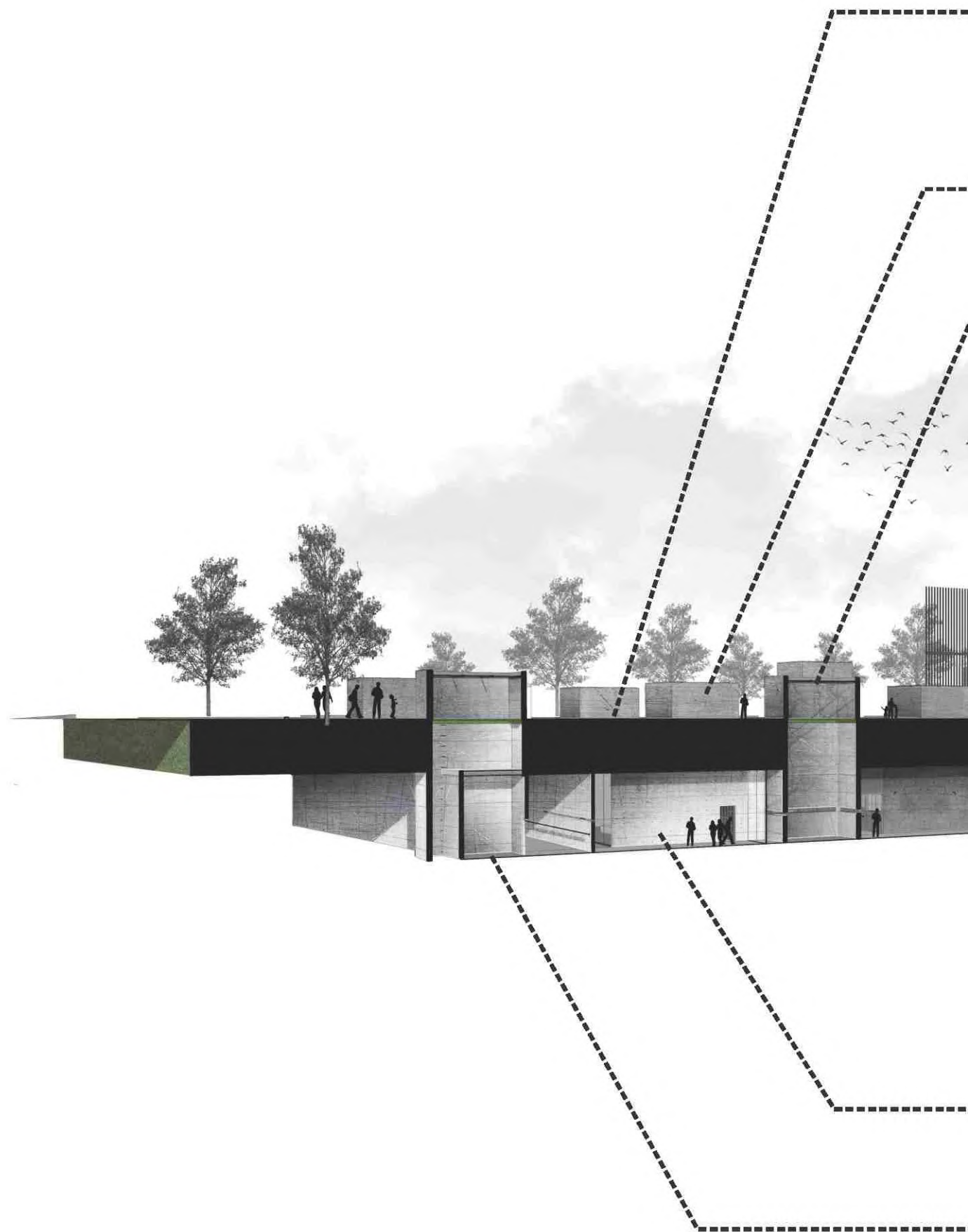
Lantai kerja Pondasi

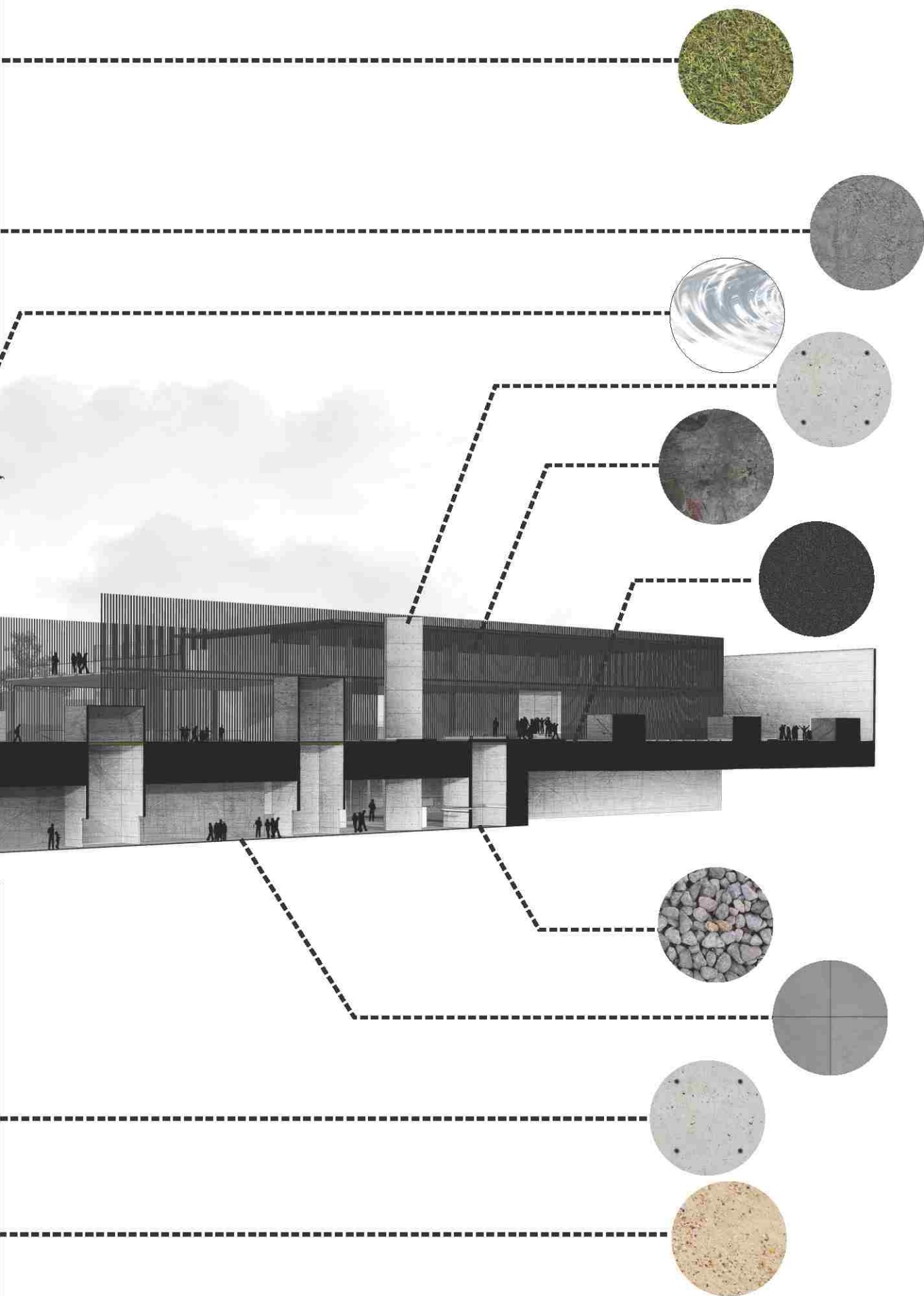
DIAGRAM VARIASI
STRUKTUR CORE

DIAGRAM VARIASI
STRUKTUR CORE

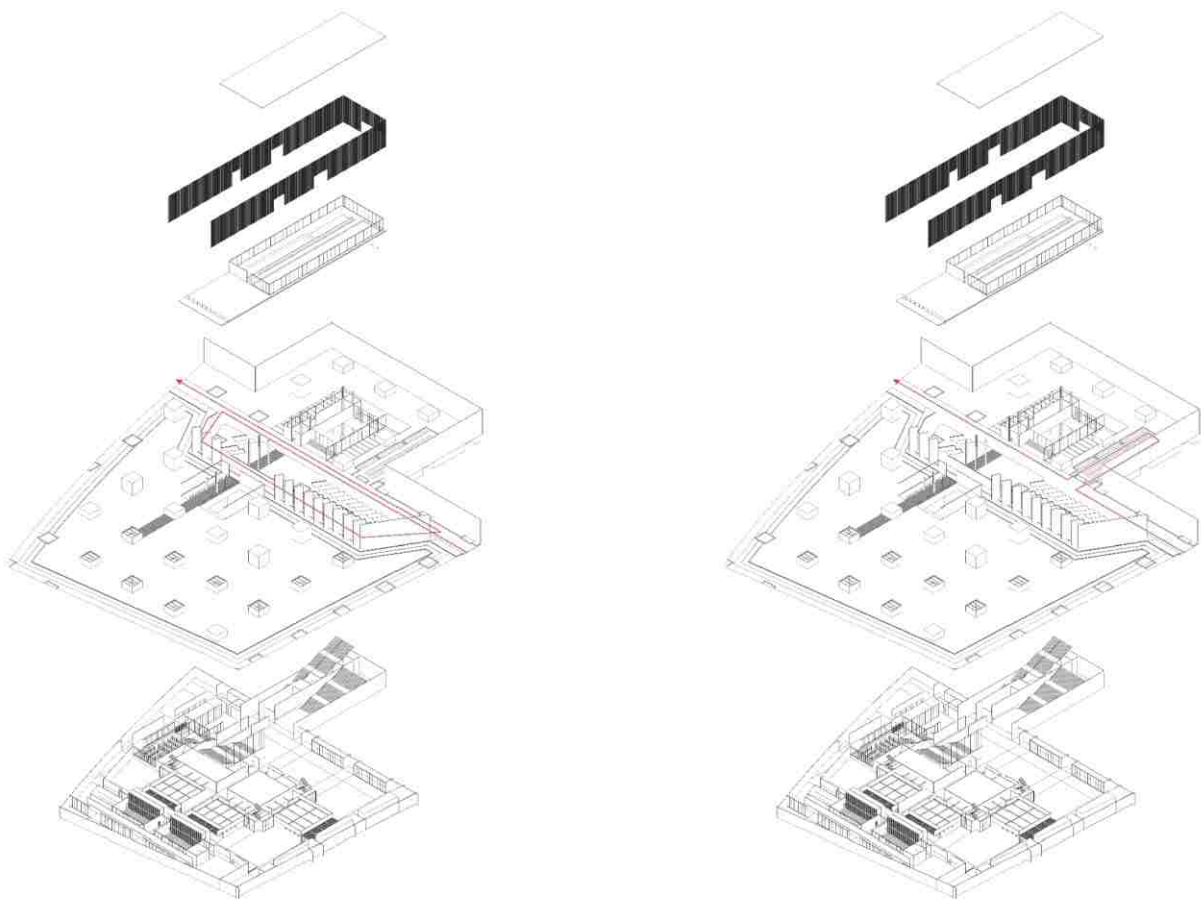


Gambar 21. Ilustrasi teknis desain

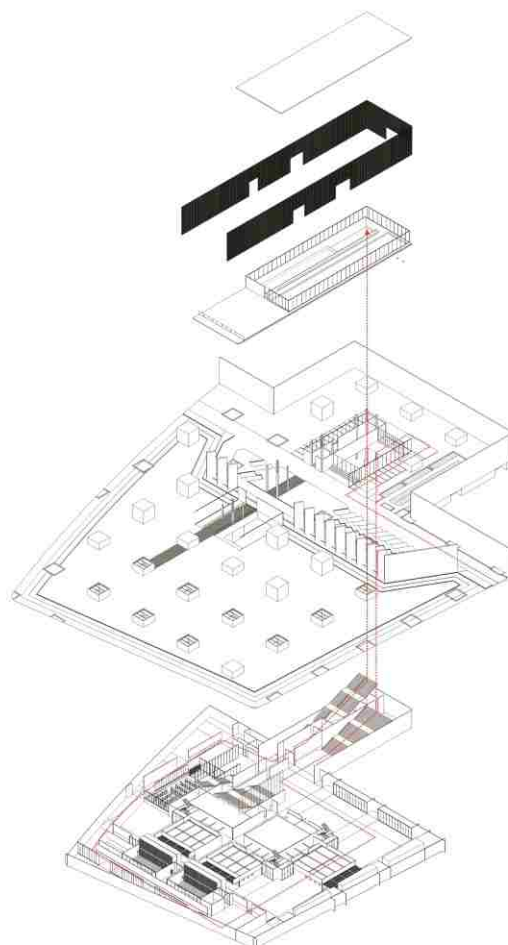




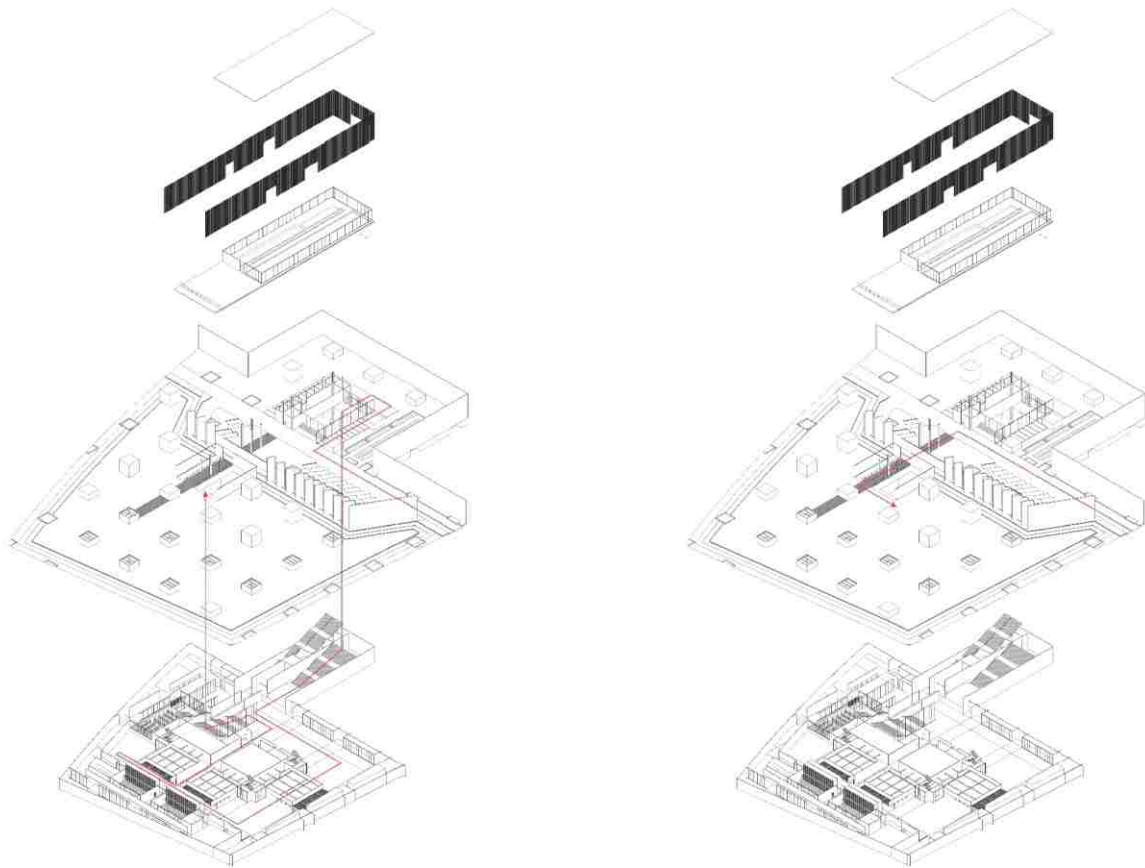
Gambar 22. Ilustrasi teknis desain



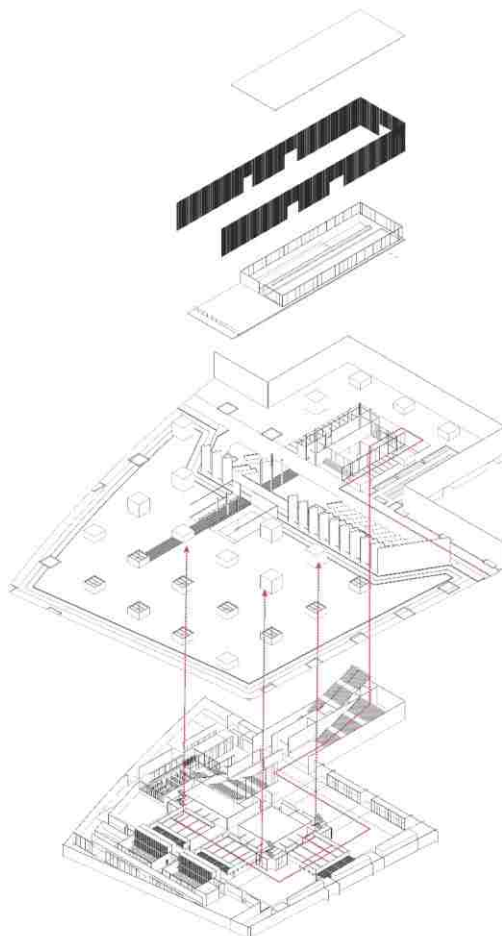
Gambar 23. Diagram sirkulasi kendaraan (mobil dan sepeda motor)



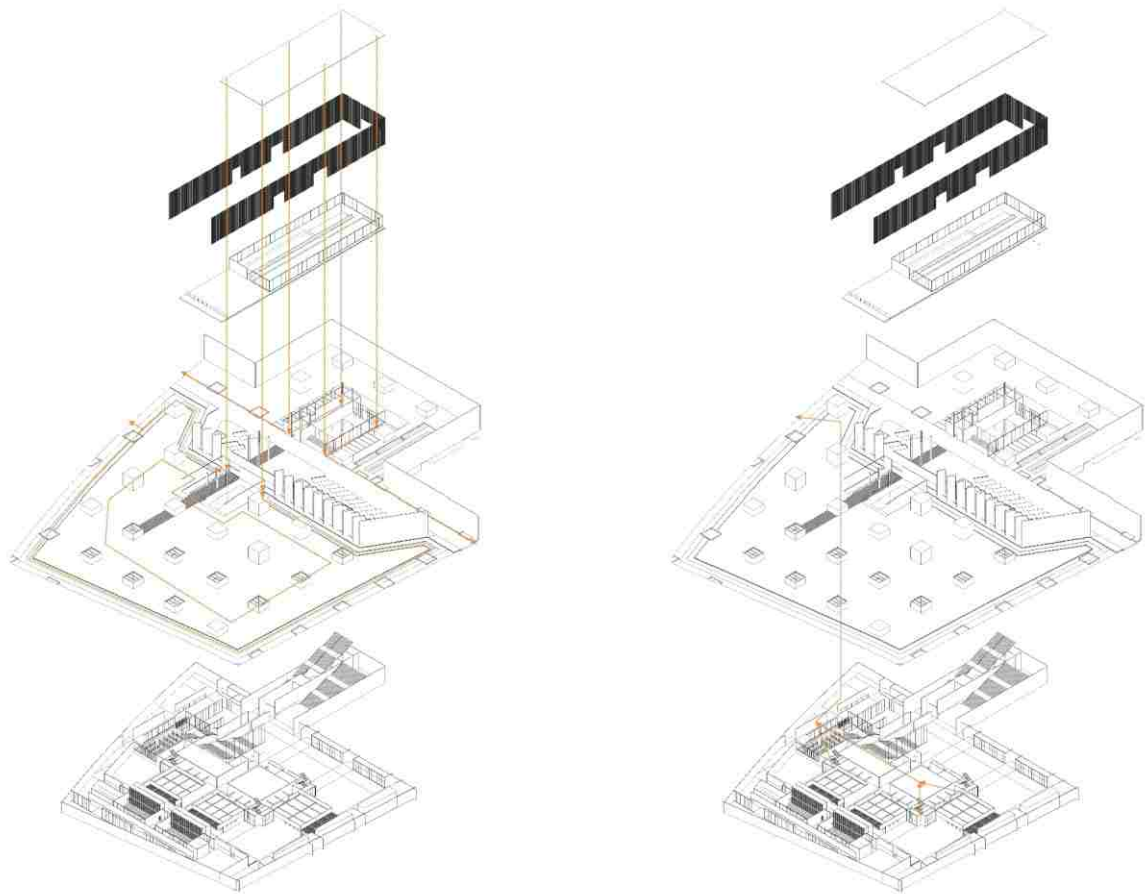
Gambar 24. Diagram sirkulasi fasilitas



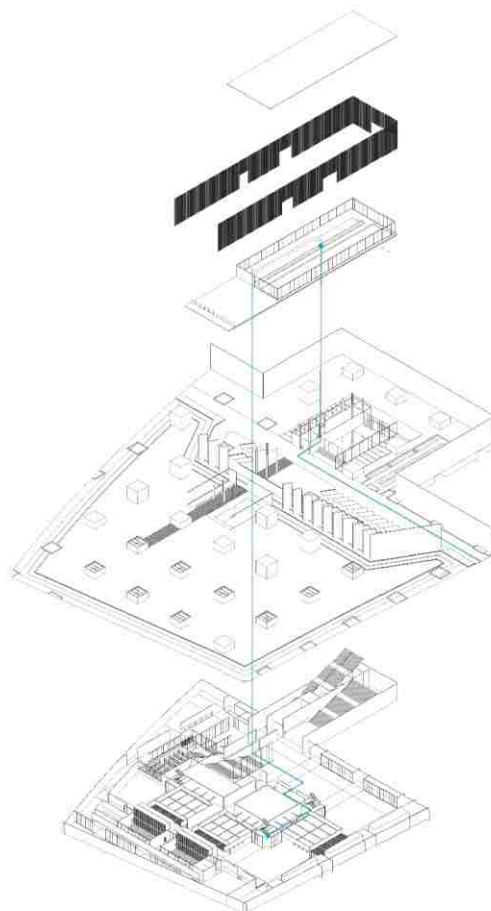
Gambar 25. Diagram pencapaian pemakaman



Gambar 26. Diagram evakuasi bencana



Gambar 27. Diagram air kotor & air hujan



Gambar 28. Diagram air bersih

(halaman ini sengaja dikosongkan)





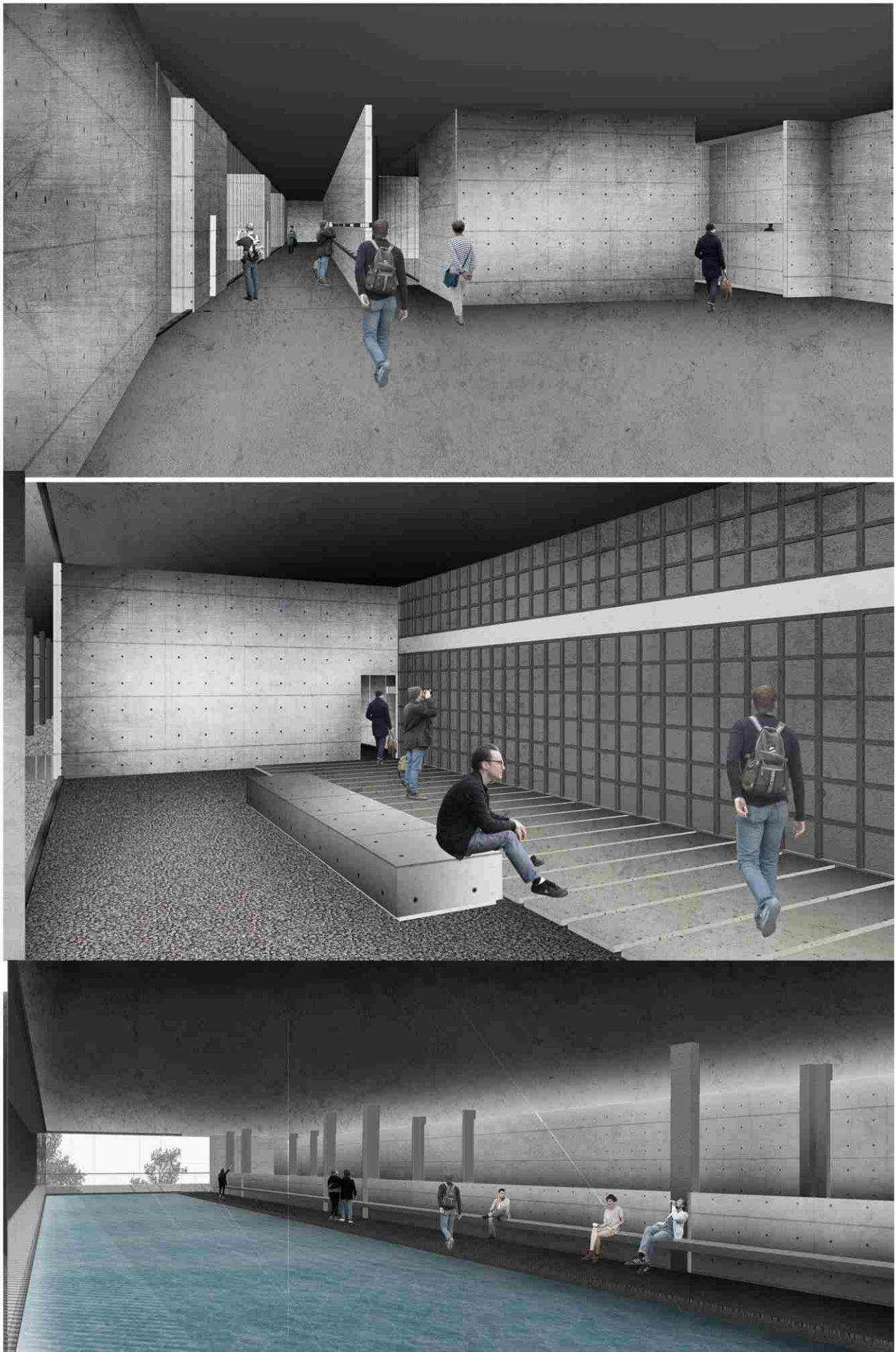
Gambar 29 - 33. *Ilustrasi bagian luar desain*





Gambar 34-37. Ilustrasi bagian dalam desain





Gambar 38-43. *Ilustrasi bagian dalam desain*





Gambar 44. Ilustrasi desain

(halaman ini sengaja dikosongkan)